Dance Dance Revolution®

EVERYONE 10+
ENFANTS ET ADULTES 10+

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

KONAMI

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

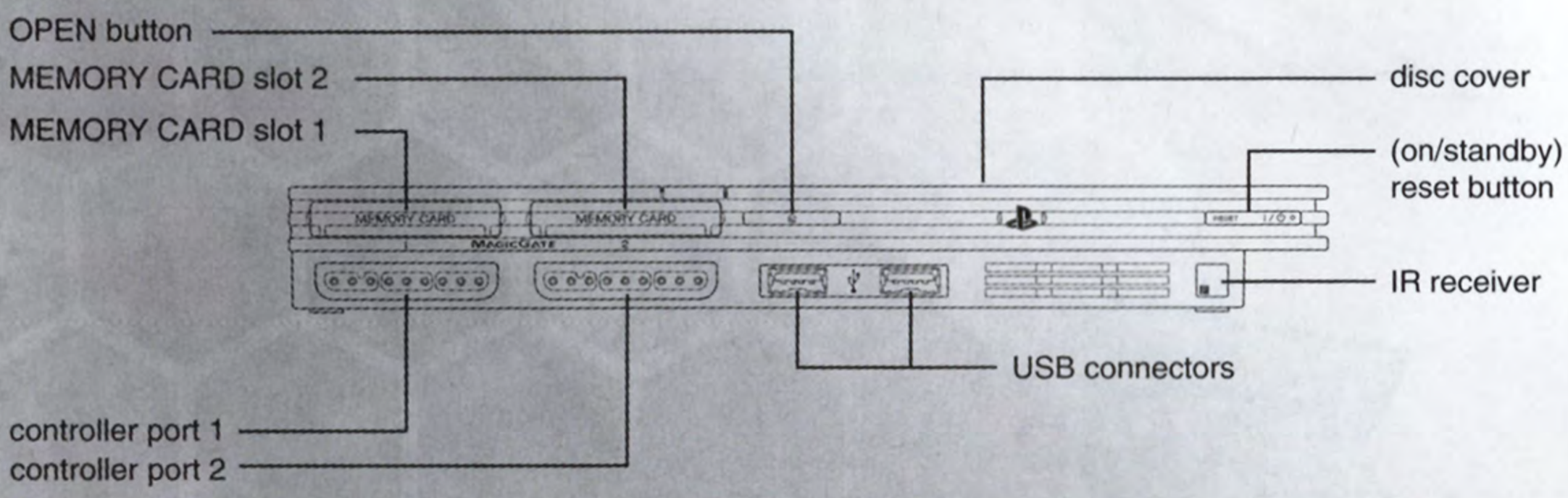
HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

TABLE OF CONTENTS

GETTING STARTED 2
STARTING UP 3
CONTROLS 3
USING EYETOY® USB CAMERA 4
DanceDanceRevolution® CONTROLLER 5
USING THE DanceDanceRevolution® CONTROLLER 5
GET YOUR GROOVE ON 6
MAIN MENU 6
GAME MODE 6
STREET MASTER MODE 8
WORKOUT MODE 9
TRAINING MODE 10
EDIT MODE 10
PARTY ZONE 12
RECORDS 12
OPTIONS 13

GETTING STARTED



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the DanceDanceRevolution® X disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card (8MB)(for PlayStation®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

NOTE: DanceDanceRevolution® X uses at least 185 KB of memory card data to save each game. Make sure there is enough free space on your memory card before starting play. Do not insert or remove a memory card while saving/loading games or after the power has been turned ON.

STARTING UP

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS

CONTROLS

MENU CONTROLS

Highlight Menu Options.....directional buttons

Select Option .....⊗ button

Return to Previous Menu .....SELECT button / △ button

Open Quick Menu in Main Menu .....START button

BASIC GAME CONTROLS

Up, Down, Left, and Right Commands directional buttons

Up.....△ button

Down .....⊗ button

Right.....○ button

Right.....□ button

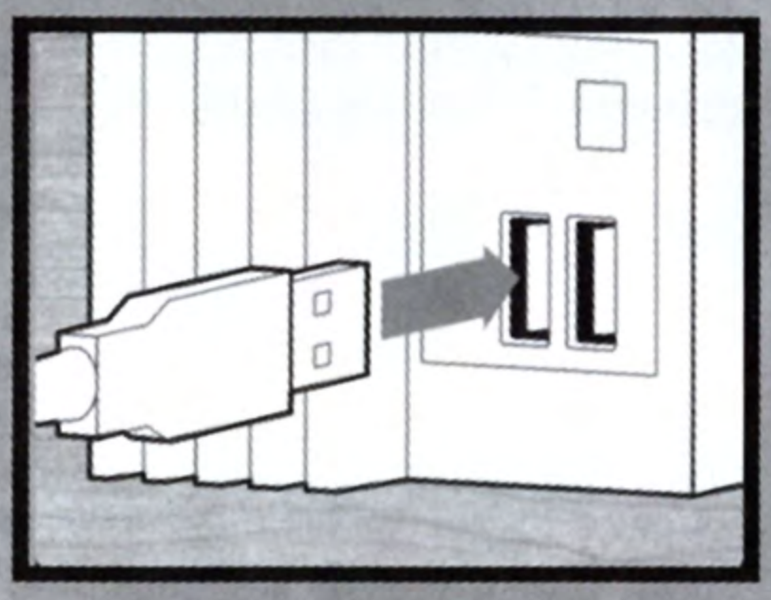
Activate Auto Play .....SELECT button

Used in EDIT MODE .....L1, L2 and R1, R2 triggers

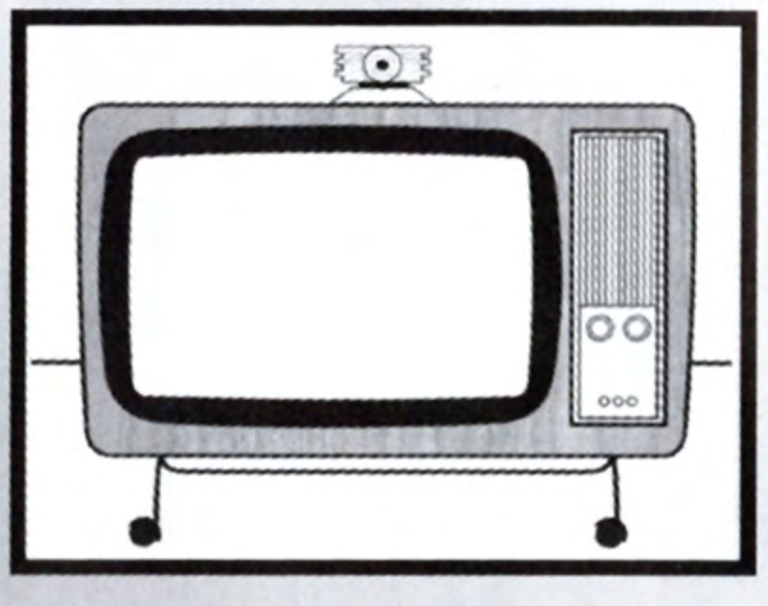
Reset Game to Main MenuHold down START + SELECT buttons

NOTE: Some button functions may be different depending on the mode you are playing. Follow the on-screen instructions or refer to the other sections in this instruction manual for more information.

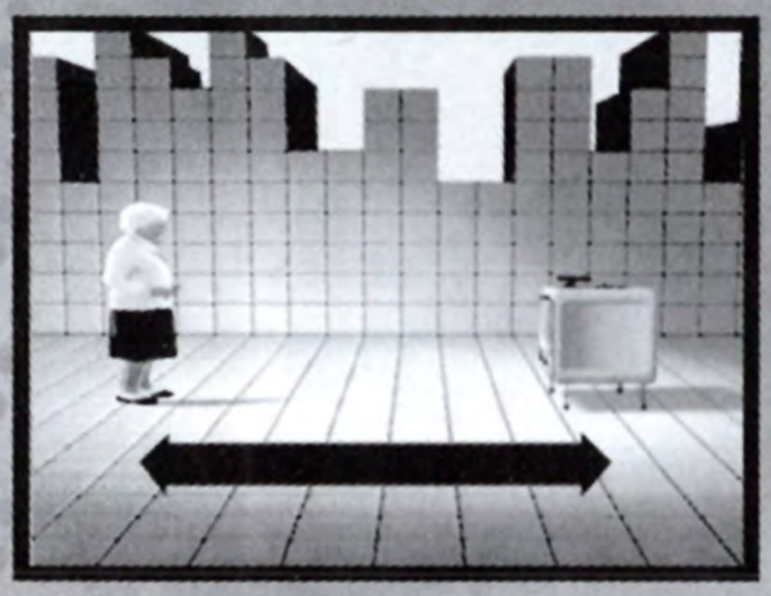
USING THE EYETOY® USB CAMERA (FOR PLAYSTATION®2)



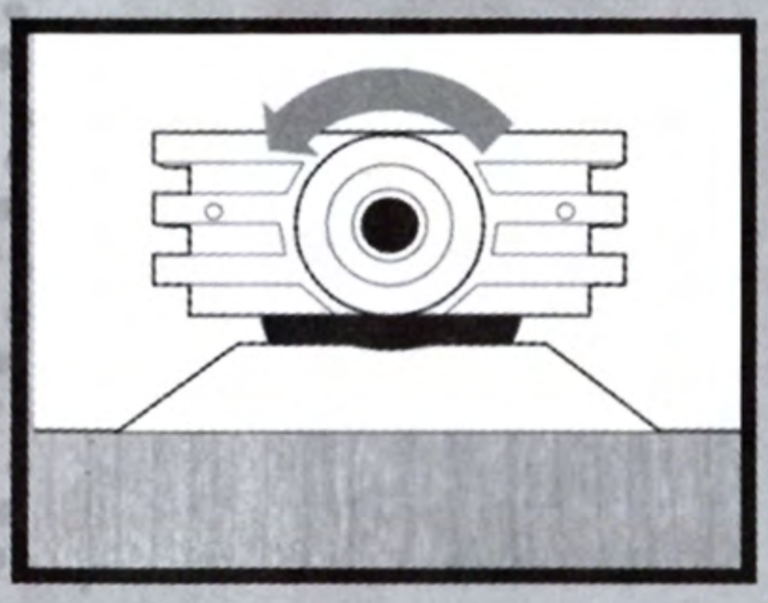
1. Insert the EyeToy® USB Camera (for PlayStation®2) into either the upper or lower USB connector on the front of the console. The LED power indicator (blue) should be on.

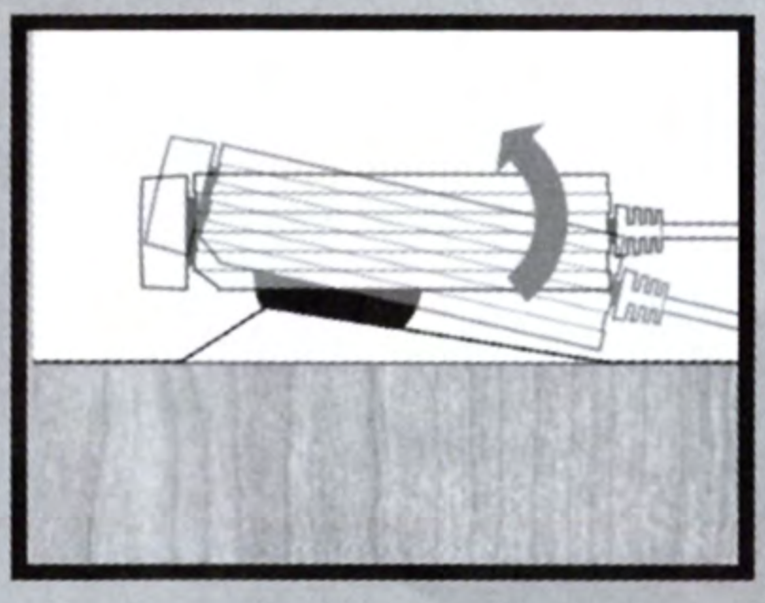


2. Place the camera on top of or immediately below your television and stand back between 5 to 7 feet.



3. Rotate the manual focus ring to focus the lens. Try to ensure that your body shape is clearly defined on the screen. If your television is positioned on the floor, simply tilt the EyeToy® USB Camera (for PlayStation®2) upwards. If the EyeToy® USB Camera (for PlayStation®2) is too high, tilt it downwards. You can also swivel the caméra base left and right to reposition the caméra.





NOTE: Players of different heights should tilt the angle of the caméra for extra convenience. DO NOT move the whole caméra, just tilt it gently.

TIP: By all means find a waving style that suits you, but it is recommended to wave with your fingers apart as this creates more motion feedback.

TIP: Make sure that there is no movement in the background as background motion may hinder gameplay.

TIP: Make sure you have enough room to play. Consider the space around you and watch out for shelves, doors, walls, pets and above all, other people.

DANCEDANCEREVOLUTION® CONTROLLER

SELECT : Cancel

START : Start Game/
Open QuickMenu

⊗ : Confirm Selection

◉ Confirm Selection

Directional Arrows: Step on the arrows that correspond to the dance steps on the screen. During a freeze arrow, stand on the corresponding arrow through the entire duration of the arrow.

SELECT + START :
Resets the current game and returns to the Title Screen.

NOTE: Some button functions may be different depending on the mode you are playing. Follow the on-screen instructions or refer to other sections in this instruction manual for more information.

USING THE DanceDanceRevolution® CONTROLLER

Caution: Please Read Before Playing

- Please read the manual included with the DanceDanceRevolution® Controller in addition to this manual before use.
- The DanceDanceRevolution® Controller should be used with care to avoid injury. Konami Digital Entertainment will not be liable for injuries resulting from improper use of the DanceDanceRevolution® Controller.
- Bare feet should be used to operate the DanceDanceRevolution® Controller. Do not use with shoes or stocking feet.
- Persons with heart and respiratory problems, physical impairments (such as, but not limited to, back, joint, foot, musculature, and circulatory problems) that limit physical activity, are pregnant, or have been advised by their physician to limit their physical activity should not use the DanceDanceRevolution® Controller.
- Persons under the influence of alcohol, or drugs that could impair a person's sense of balance, should not use the DanceDanceRevolution® Controller.
- The DanceDanceRevolution® Controller should be used on a clean, flat surface. Do not use the DanceDanceRevolution® Controller on concrete, rock or any surface with sharp or abrasive objects.
- Remove furniture or other objects in proximity to the DanceDanceRevolution® Controller, and use it in an area with plenty of space, away from walls or windows.
- Keep the DanceDanceRevolution® Controller away from open flame and other heat sources.
- Do not use the DanceDanceRevolution® Controller on a wet surface.
- Small children should be monitored at all times when using the DanceDanceRevolution® Controller.
- The cord for the DanceDanceRevolution® Controller should be placed properly to avoid risk of tripping persons.
- If two DanceDanceRevolution® Controllers are being used, make sure the DanceDanceRevolution® Controllers are far enough apart to avoid injury to players.
- When the DanceDanceRevolution® Controller is not in use, it should be removed from the playing area and stored properly.
- The DanceDanceRevolution® Controller is a delicate piece of machinery. Do not dismantle, modify, or intentionally abuse the DanceDanceRevolution® Controller. Such actions can void your warranty.
- Audio and video disruptions may occur during gameplay due to floor vibrations. Adjust the location of the DanceDanceRevolution® Controller to correct this problem.
- Please do not play the game at times when the noise or vibrations may disturb your neighbors.

GET YOUR GROOVE ON

HOW TO PLAY

DanceDanceRevolution® X is all about timing and quick reflexes as you press or step on the correct directional arrow in unison with the directions scrolling up the screen. You must press the directional arrow button as the corresponding directional arrow icon crosses a stationary outline of itself. The closer you come to perfectly timing your button press with the crossing of the stationary outline the higher score you will achieve, also filling up the dance meter for that song.

GAMEPLAY SCREEN

DANCE METER: The bar at the upper left corner of the gameplay screen fills up as you perform correct dance steps and depletes when you miss the on-screen dance command.

STEP ZONE: The four permanent outlined arrows at the top of the game screen underneath dance meter show you which dance step direction you are currently inputting.

DIRECTIONAL ARROWS: These arrows scroll up the game screen throughout a song, signaling which dance moves to do and when.

DIRECTIONAL FREEZE ARROWS: A series of directional arrows in very close proximity to each other is a Freeze Arrow. This dance step must be held in a particular direction for an extended amount of time. If you release before the Freeze Arrow is finished you will not be awarded the full points.

SONG NAME: The name of the currently playing song is displayed along the bottom center of screen to the right of the player score.

DIFFICULTY: The selected difficulty of the currently playing song is displayed in the lower left portion of screen above the player score.

PLAYER SCORE: To monitor your current player score, check out the numbers located at the lower left portion of screen.

MAIN MENU

GAME MODE: Arcade style **DanceDanceRevolution®** gameplay.

STREET MASTER MODE: Dance your way from episode to episode, unlocking songs and making new friends along the way.

WORKOUT MODE: Achieve your fitness goals while you dance. This mode keeps track of your progress and sets goals for you to reach.

TRAINING MODE: Here you can practice your steps! You can adjust certain settings, such as difficulty and which section of a song you want to practice, for custom training.

EDIT MODE: Use any available song to create your own dance patterns. Direction and arrow placement options allow for limitless customization.

PARTY ZONE: Connect to the PLAYSTATION® Network and dance with friends remotely.

RECORDS: Check out all your high scores!

OPTIONS: Tweak the game to your liking. This menu lets you change your SOUND OPTIONS, CONTROLLER SETTINGS, GAME OPTIONS, GRAPHIC OPTIONS, TIMING OPTIONS, SAVE/LOAD your game, and view the game CREDITS.

INFORMATION: Use this area as a reference tool to answer any questions you may have about the game's new modes.

GAME MODE

You are given a wide variety of options to choose from, allowing you to customize your dancing experience.

SELECT STYLE

You will be given the option of which DanceDanceRevolution® Controller style you want to use.

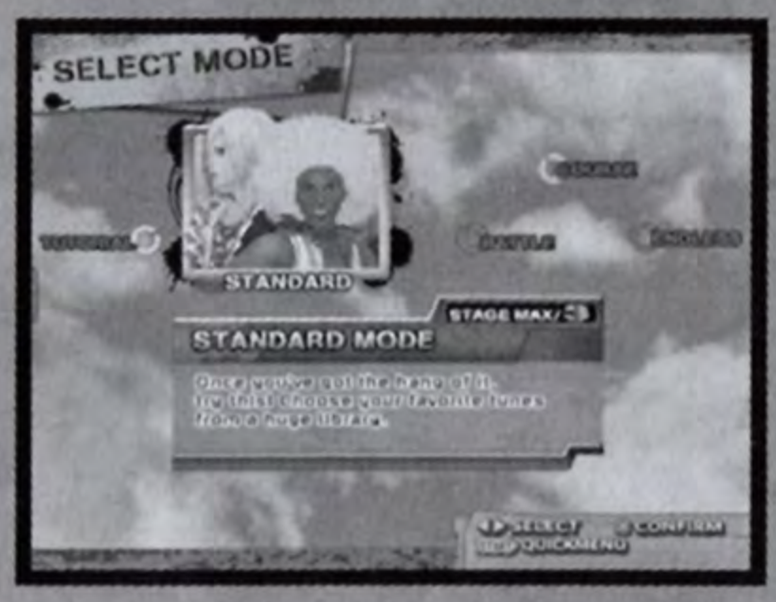
SINGLE: One player game using a four-arrow DanceDanceRevolution® Controller.

VERSUS: Two players compete with each other using the four-arrow DanceDanceRevolution® Controllers.

DOUBLE: One player game using two DanceDanceRevolution® Controllers. A perfect challenge for expert dancers!

SELECT CHARACTER

Choose your dancer or just select RANDOM to have the game choose for you.



SELECT MODE

With your character selected, it's time to pick your dance mode. Select between five different options.

TUTORIAL: You will be given spoken instructions walking you through gameplay, allowing you learn the ropes at a slower pace.

STANDARD: This is classic **DanceDanceRevolution**® arcade style gameplay at its finest. Dance to the songs by hitting the arrows on time.

BATTLE: Play against the computer or a friend and use your best dance moves as attacks. Choose from five levels of difficulty on a scale of 1-5. One being EASY and five being the most DIFFICULT.

COURSE: Use this endurance test to see how many songs you can complete one after another. Select from either NORMAL mode, where you start with a small portion of dance meter and dance until it runs out, or CHALLENGE mode, where you are given an allotted number of arrow misses before you are disqualified.

ENDLESS: Play through an infinite number of songs for as long as you want. The ability to save your progress in the middle let's you start right where you left off the next time you play.

SELECT MUSIC

Scroll through the songs and pick the one you want to play. Use the left/right directional buttons on the controller or the left/right directional arrows on the DanceDanceRevolution® Controller to cycle through the different songs. A preview of each song will play automatically before a selection is made. There are three options to choose from besides the list of songs. They are ROULETTE, RANDOM, and EDIT DATA.

ROULETTE: Spin the music wheel and press the ⊗ button to slow down the wheel and have it stop on a song. You do not have to select the song it lands on.

RANDOM: Jump right in with a randomly selected song.

EDIT DATA: Play the files created in Edit Mode. Choose from one of your five Folders to access their Edit Data then select a song to start your custom created dance. Select ORIGINAL STEP DATA to return to the list of original dance sequences. While browsing through different songs, you can access the following additional functions. When all adjustments are made, confirm your song selection by pressing the ⊗ button.

CHANGE DIFFICULTY

Tapping the up/down directional buttons or up/down Directional Arrows on the DanceDanceRevolution® Controller will toggle between the BEGINNER, BASIC, DIFFICULT and EXPERT difficulty settings. Some songs have an optional difficulty level called CHALLENGE.

GROOVE RADAR

The groove radar is a graphical representation of a song's difficulty based on five attributes. A pentagonal chart graph illustrates the nature of each song at a glance. As a general rule, when the overall area increases, the difficulty of the song increases.

STREAM: This is the overall density in the dance step patterns.

CHAOS: This measures the degree of irregularity/complexity in the step patterns.

FREEZE: This shows the number of freeze arrows in the step patterns.

AIR: This represents the number of jumps (i.e., player's airtime) in the step patterns.

VOLTAGE: This displays the degree of maximum density in the dance step patterns.

QUICK MENU

Press the ▶ START button on the Select Music Menu to open the Quick Menu. From here you can select three different options.

SORT: Sort songs according based on the default arrangement, alphabetical order, BPM order, order of difficulty, or order of favorite.

RECORDS: View your records for both SINGLE and DOUBLE player type. Records are listen by song and broken up into Beginner, Basic, Difficult, Expert, and Challenge difficulties. Highlight a record to view the final score and Max Combo.

SAVE: Save system data.

OPTIONS

Options can be selected for each song by selecting OPTIONS under the Groove Radar. An Options Menu will appear on the screen allowing for various attributes to be adjusted. When playing a multiple player game, all players can independently set their own Options at the same time using the same Options Menu. When the desired Options are selected and finalized, press the △ button to exit the menu.

SPEED: Adjust the scrolling speed of the dance steps by six different speed levels: x1 (default speed), x1.5, x2, x3, x5 and x8. This selection does not affect the playback speed of the music.

BOOST: When this option is turned ON, dance steps will gradually accelerate to the designated speed as they are scrolled. The normal default setting is OFF.

APPEARANCE: The appearance of the dance steps during gameplay can be altered here. The default setting, VISIBLE, allows dance steps to be full visible at all times. Selecting HIDDEN makes the dance steps vanish unexpectedly, SUDDEN makes the dance steps appear unexpectedly and STEALTH removes the dance steps from on-screen completely.

TURN: The dance step patterns can be rearranged here. The default setting, OFF, makes the dance steps remain in their original patter. Selecting MIRROR rotates the dance step patterns 180 degrees, LEFT rotates the dance step patterns 90 degrees to the left, RIGHT rotates the dance steps 90 degrees to the right, and SHUFFLE shuffles the dance step patterns so that they appear in random order.

DARK: When turned ON, this mode makes you play without a step zone.

SCROLL: Selecting REVERSE makes the dance steps scroll from the top of the screen to the bottom. Choosing NORMAL makes the arrows scroll normally from the bottom to the top.

ARROW: Change the color of the arrows here. The default setting, VIVD, has normal arrows. The NOTE option has arrows colored according to the timing, the FLAT option has arrows that are not separated by a different color, and the RAINBOW option has arrows that change colors.

CUT: Toggling this option ON makes the dance steps appear in four beat timing. Toggling it OFF has the dance steps remain in their original pattern.

FREEZE ARROW: Choose to include Freeze Arrows in the data sequence by selecting ON or have them omitted by choosing OFF.

JUMP: Select ON to have simultaneous steps included in the dance, OFF 1 to convert simultaneous steps into single steps, or OFF 2 to have them completely omitted from the dance.

CHARACTER: Change your character.

STAGE: Change the location of your dance.

FILTER: Adjust the filter located behind the arrows. Select OFF to turn the filter off complete, DARK to have light filter, DARKER for a darker filter, or DARKEST to have a very dark filter.

STREET MASTER MODE

Dancing your way around town is the name of the game in Street Master Mode. Meet new friends at different locations thoughout the city and uncover the story of your selected character.

CHARACTER SELECT

Once you have entered Street Master Mode, you will have a variety of characters to choose from, however, only one will be available if you have never played before.

Each character has a unique personality and a different agenda for their dancing adventures. Dance your way through episodes to unlock additional characters.

EPISODE SELECT

Each episode takes place at different locations around town. Completing more episodes opens up new locations on the map.

DIFFICULTY SETTING

Once you select the episode, you are given a choice of whether you want to play at the default difficulty level or kick your game up a notch.

NORMAL: Select from the default song and difficultly for the episode.

ADVANCE: Play to win! Earn a higher score than your opponent's to clear the song. Each song you successfully clear earns you a point.

GAMEPLAY

Play through the selected song using either the DUALSHOCK®2 controller or the DanceDanceRevolution® Controller. After completing the song, your character will have the next episode available for them on the map screen.

QUICK MENU

Press the START button while on the Episode Select Menu to open the Quick Menu. Select to either save your data under SAVE or view the recorded progress of each character under RECORDS.

WORKOUT MODE

Keep track of your progress through each workout.

GETTING STARTED

Select WORKOUT MODE from the Main Menu and begin your quest to physical fitness. Choose CREATE NEW login or GUEST login. Selecting to login as a Guest means your results will not be preserved. Choosing to create a new login takes you to a name entry screen. After typing a name, you will then choose a frame tag color and decided if you would like to use a password to lock your profile. If you choose YES, you will need to create a four arrow password and then repeat it using either the DUALSHOCK®2 controller or DanceDanceRevolution® Controller. Lastly, select if you would like to create a new user with the current settings.

After creating a new user or logging in as a Guest, you will be taken the Workout Mode Menu. From there you can choose from three options: PLAY, RECORD, or BACK.

PLAY: Before you start dancing a menu with customizable workout details appears on-screen. There are six options for you to adjust.

WEIGHT: Enter your weight. It will be displayed in both pounds and kilograms.

MENU: Select whether you'd like to track your progress based on CALORIES BURNED, PLAY TIME, or NO SETTING.

GOAL: Set your goal based on your Menu selection. For Calories you can set how many you'd like to burn. For Play Time you can set the duration of gameplay. No goal can be set when NO SETTING is selected under Menu.

WORKOUT STEP: Choose from SINGLE/OFF, SINGLE/ON, DOUBLE/OFF, or DOUBLE ON. When this option is set to ON for either Single or Double player types, the beats are set to Cut. This means no beats are shorter than a fourth note.

JUMP: Toggle this option ON to have simultaneous step arrows appear in the dance sequences or toggle it OFF to have them removed.

PROGRAM: Select COURSE to play songs designed for working out or create your own routine. Choose FREE to select each song individually and play them one by one.

RECORD: Here is a workout diary that tracks your progress over a period of time using the dates specified. The data that is tracked covers cumulative calories burned, miles you've jogged, number of songs you have played, and average calories burned.

BACK: Return to the user file select screen.

SELECT COURSE

Select courses specifically constructed to give you an awesome workout. Choose to either create your own by selecting an ORDER course, or play one of eight pre-constructed courses. For each course the track list is displayed on the left side of the screen. On the right side are a few options.

NORMAL: Play the songs on Normal. This option is available for all courses.

DIFFICULT: Play the songs on Difficult. This option is only available for BEST 1-4, BEST LONG, and RANDOM ALL.

ORDER: Create your own line up of songs. Select one of the RANDOM slots to open up a list of tracks to choose from. You can also set each song's difficulty by highlighting a track and then pressing the directional button ➡ to accessing the difficulty menu. Also on the difficulty menu is where you can open the Options Menu, determine the number of stages for the Final Stage, and use End Order to have your customized course end on the current song. This option is only available in Order courses.

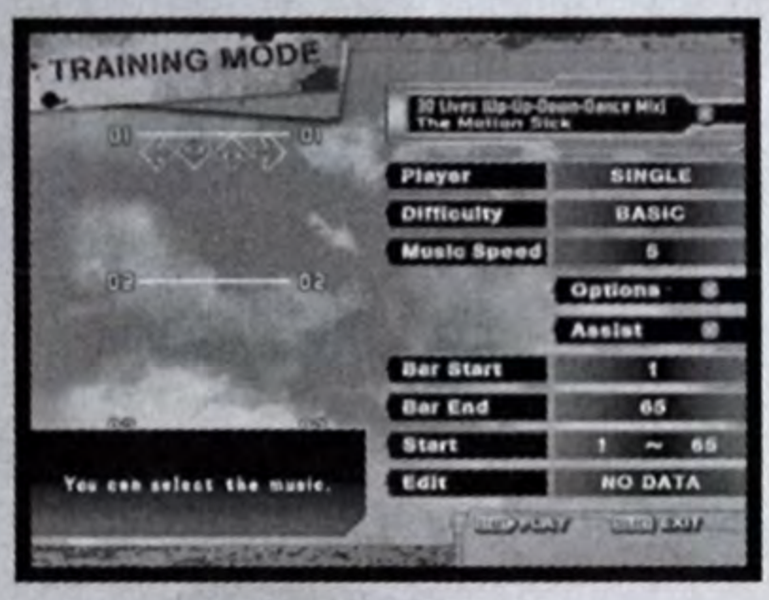
OPTIONS: Access the game's Option Menu. This is the same Options Menu that is found in Game Mode.

GAME SCREEN

In addition to the standard game screen, a Time Meter and KCal Meter make an appearance. The Time Meter, located above the song name on the bottom center of the screen, tracks how long you've been dancing and the KCal Meter, located below the score on the bottom left, tracks how many calories you've burned.

TRAINING MODE

Training Mode allows you to focus on specific sections of songs to achieve better scores in the other gameplay modes.



SONG SELECTION: Choose a song you wish to practice.

PLAYER: Select which dance input player type you wish to practice using. Choose between SINGLE, VERSUS, and DOUBLE.

DIFFICULTY: Choose how challenging you wish to make your practice session. Choose from BEGINNER, BASIC, DIFFICULT, and EXPERT difficulties.

MUSIC SPEED: Determine how fast the song's dance commands scroll up the game screen. Five is the fastest setting and one is the slowest. You can also choose from different options affecting the kinds of command arrows that appear and their appearance including SPEED, BOOST, APPEARANCE, TURN, DARK, SCROLL, ARROW, CUT, FREEZE ARROW, and JUMP. Choose to activate assist modes including HAND CLAP, METRONOME, and SONG to help you learn and keep the rhythm of the song.

BAR START: If you don't want to play through the whole song to get to the section you want to practice, use this to choose which bar of the song you would like to begin with. A visual representation of the dance moves will be displayed for the portion of the song chosen.

BAR END: Select which bar of the chosen song you would like to end your dance with.

START: Decide whether you want to simply play through the dance move indicators or if you would like to also play portions of the song that do not have any dance moves associated with them.

EDIT: Choose any data saved from Edit Mode and use it in Training Mode.

EDIT MODE

To get started in Edit Mode, create a new data file on your PlayStation®2 memory card. Select a song from the game and start working on generating the ultimate dance.

NEW DATA

Create a new Edit Mode data file. First choose the song that this data will be associated with. Then select SINGLE, COUPLE, or DOUBLE to set the Player Type. From there you'll have to decide if you want to import Konami Sample Data, which are the sequences used in Game Mode. If you select YES, you'll have to choose which difficult level you'd like to import.

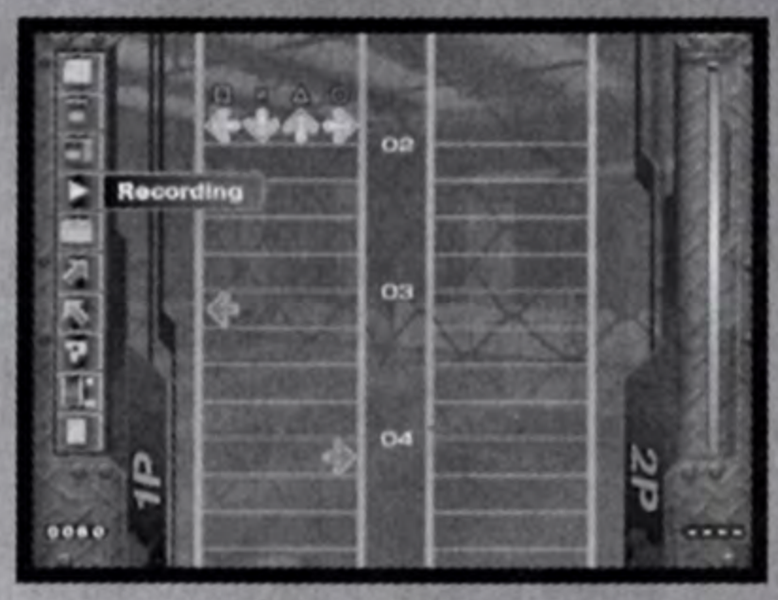
SAVE & LOAD

Open up a previously saved Edit Mode data file or save the file you are currently working on.

QUICK SAVE

Once you have saved and named your data file using the SAVE & LOAD option, use the QUICK SAVE option to quickly archive your work.

RECORDING



Use the options found here to assist in the editing process.

PLAY TYPE: Select from WATCH, OVER INPUT, SAVE INPUT, JUDGE 1 and JUDGE 2.

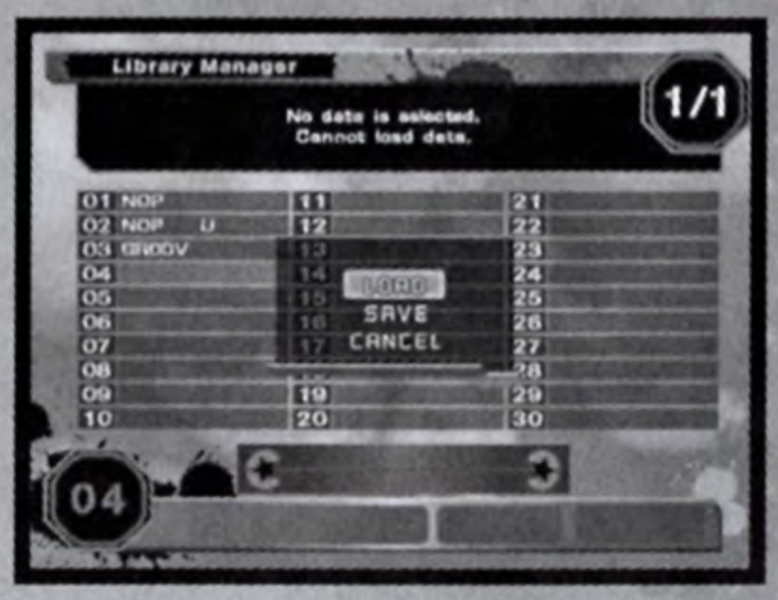
REPEAT: Set loop play ON/OFF.

INPUT SE: Turn arrow placement and delete sound effects ON/OFF.

HAND CLAP: Turn hand clapping ON/OFF during recording. This is only available in Judge 1 and Judge 2 Player Type.

FILTER BRIGHT: Adjust how much of the edit screen is viewed during playback. The filter can be adjusted from 0 to 100. This is only available for Judge 2 Player Type.

OPTIONS



Select from various options that alter the environment of the editing screen.

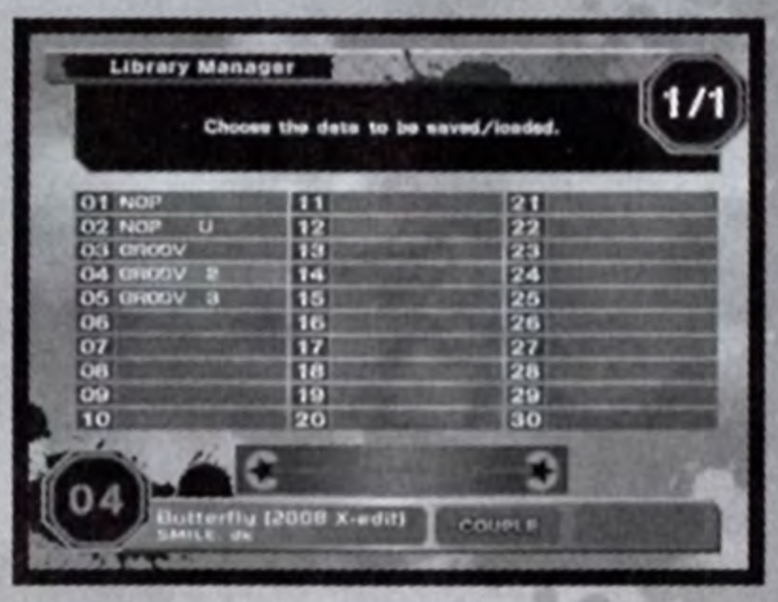
INPUT TYPE: Select KEEP to have the cursor stay in place after laying down an arrow, or choose NEXT to have the cursor automatically move to the next line.

BGM: Turn the background music ON/OFF during editing. When ON is selected the music will be the currently song.

ICON EXPL: Toggle the Edit Menu icon explanations ON/OFF

STATUS: Choose to have the detailed display information ON/OFF for the current song.

LIBRARY MANAGER



Make changes, delete, and organize the files you have created in Edit Mode. Select a file to pull up the Library Manager Menu where you can select a number of options.

COPY: Duplicate the Edit Data. Remember that you cannot have more than one saved file with the same name.

RENAME: Change the name of the Edit Data.

CHANGE: Rearrange the saved files to your liking.

OUTPUT: Copy and reformat the Edit Data to the memory card for use with the memory card management features in the PlayStation®2 console browser screen.

DELETE: Delete a saved file from the Edit Library.

SAVE: Use this option to save all the changes you've made to the Edit Library.

CANCEL: Turn off the menu display and switch to data name chart.

FOLDER DELETE: This option, located at the bottom of the Library Manager screen, allows you to delete a folder in the Edit Library.

FOLDER CREATE: Create a new folder in the Edit Library. You can create up to five folders.

OUTSIDE MANAGER

Organize your saved data so it's just the way you like it.

INPUT: Copy the Edit Data into Edit Library.

STATUS ON: When the file is highlight detailed information belonging to the Edit Data file, such as song title and player type, is displayed.

STATUS OFF: The detailed information of each Edit Data file will not be displayed.

GUIDE

Refer to this menu for information and descriptions on all the options available in Edit Mode. This menu also explains the button commands for editing a song.

○ BUTTON: While in the sequence editing area, this button places Right arrows and deletes existing Right arrows. While on the edit menu, this button confirms the command selection.

✕ BUTTON: While in the sequence editing area, this button places Down arrows and deletes existing Down arrows. While on the edit menu, this button confirms the command selection.

△ BUTTON: While in the sequence editing area, this button places Up arrows and deletes existing Up arrows. While on the edit menu, this button cancels the command selection.

□ BUTTON: While in the sequence editing area, this button places Left arrows and deletes existing Left arrows.

START BUTTON: Use this button while in the sequence editing area to start playing and recording. Hold down while recording to stop the operation.

SELECT BUTTON: Use this button while on the sequence editing area to load the sequence menu.

DIRECTIONAL BUTTONS ↑/↓: Use the directional buttons [Up]/[Down] to scroll sequence data and to change items in the select menu.

DIRECTIONAL BUTTONS ←/→: Use the directional buttons [Left]/[Right] to switch from menu to 1P sequence editing area or 2P sequence editing area. In addition, it changes the menu select content.

L1 BUTTON: This button can change the cursor's moving units. Red: 1/4th unit, Blue: 1/8th unit, Yellow: 1/16th unit.

L2 BUTTON: Use this button to place area marks. Placing two marks in different sections determines the editable area. Hold down this button to erase all area marks.

R1 BUTTON: While scrolling through sequence data, pressing this button increases scroll speed.

R2 BUTTON: This button displays the area operation menu.

LEFT ANALOG STICK: Increases scroll speed in the sequence when the ANALOG mode button is turned ON.

RIGHT ANALOG STICK: Changes width of the sequence when the ANALOG mode button is turned ON.

ANALOG MODE BUTTON: Enables the use of left/right analog sticks.

SEQUENCE OPTIONS

Make changes to the lay out of your workspace in Edit Mode as well as the appearance of different dance arrows.

PLAYER: Edit Data player type. You can switch between SINGLE, COUPLE, and DOUBLE.

ZOOM: Set the view magnification to OFF, 2X or 4X. When TRIPLE is set to "ON," the ZOOM is OFF, 2X or 3X.

TRIPLE: Record arrows in 12th note positions. 12th note arrows cannot be arranged into tempos outside of 12th note timing.

FREEZE ARROW: Toggle ON to allow Freeze arrows, or OFF if you do not want to use Freeze arrows.

WORK AREA: Switches display between NORMAL and DOUBLE in sequence editing area.

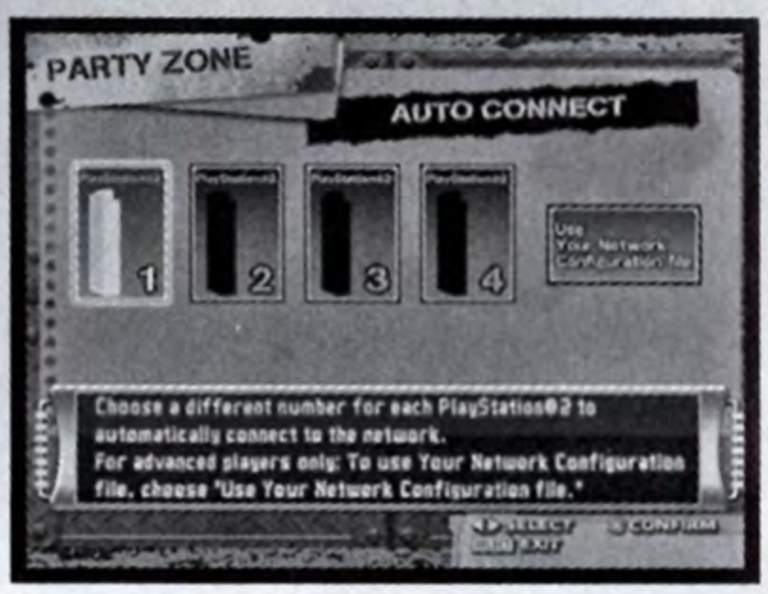
ARROW: Change the type of arrow displayed. There are three types to select from.

EXIT

Return to the Main Menu. Remember to save any changes before leaving Edit Mode.

PARTY ZONE

Choose to either host a game as the Room Owner or join an existing game by declining to be the Room Owner. Next, you will need to select the number of PlayStations®2 systems want to automatically connect to the network. You may select up to four systems. For advance players, you may access your Network Configuration file and choose "Use Your Network Configuration file."


PARTY ZONE
AUTO CONNECT
1
2
3
4
Use Your Network Configuration file
Choose a different number for each PlayStation®2 to automatically connect to the network.
For advanced players only: To use Your Network Configuration file, choose 'Use Your Network Configuration file.'

HOST ROOM

If you selected to be the Room Owner you will be taken right to the Character Selection screen. After choosing a dancer, you'll be moved to the Room Menu where you can view all the players entering the room and alter the room's settings. Only the Room Owner can change the settings.

SONG: Set the song for the game. The choice of RANDOM is also available.

PLAY STYLE: Choose the player style.

RULE: Determine how the game will be ranked.

THRESHOLD: Set the Threshold for the match.

HANDICAP: Select a Handicap.

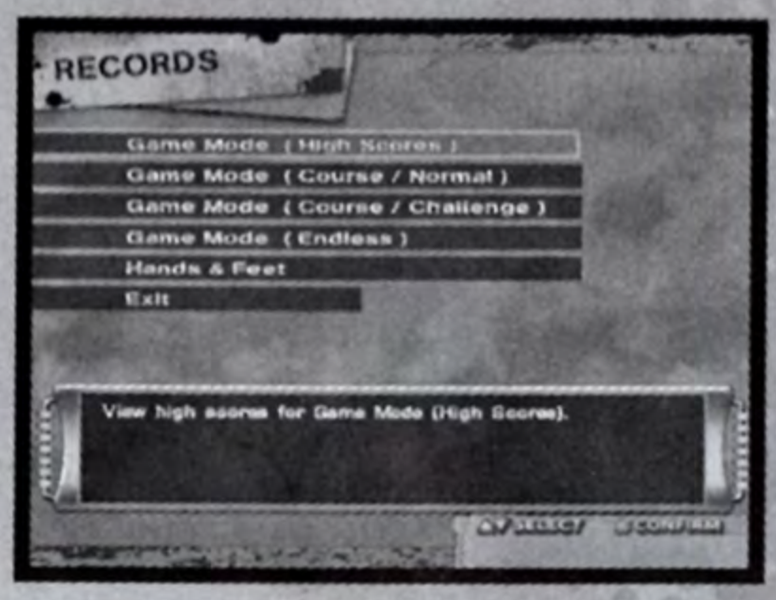
DIFFICULTY: Determine the game's difficulty.

JOIN ROOM

After selecting the number of PlaySation®2 systems you would like to automatically connect to the network, you will be taken to a Room Search screen. Here your system will search for any available games to join. If you want to see how you have been progressing through **DanceDanceRevolution® X** check out where you stand in the RECORDS option on the Main Menu.

RECORDS

All of your high scores from Game Mode, as well as the scores of anyone else's who has played on the same **DanceDanceRevolution® X** save file will be available for viewing. There are five options on the Records Menu to choose from.


RECORDS
Game Mode (High Scores)
Game Mode (Course / Normal)
Game Mode (Course / Challenge)
Game Mode (Endless)
Hands & Feet
Exit
View high scores for Game Mode (High Scores).

GAME MODE HIGH SCORES: View your highest scores for all the songs you've performed in the STANDARD option of Game Mode. Your letter scores are listed for every level of difficulty in both SINGLE and DOUBLE player type. On the bottom of the screen you can view your Max Combo and final score.

GAME MODE COURSE/NORMAL: View your records for all the courses you've played in the COURSES NORMAL option of Game Mode. Your letter scores are listed for both SINGLE and DOUBLE player types. On the bottom of the screen you can see your Max Combo, Cleared count, number of missed steps, completion time, ending stage, and final score.

GAME MODE COURSE/CHALLENGE: View your records for all the courses you've played in the COURSES CHALLENGE option of Game Mode. Your percentage scores are listed for both SINGLE and DOUBLE player types. On the bottom of the screen you can see your Max Combo, Cleared count, number of missed steps, completion time, ending stage, and final score.

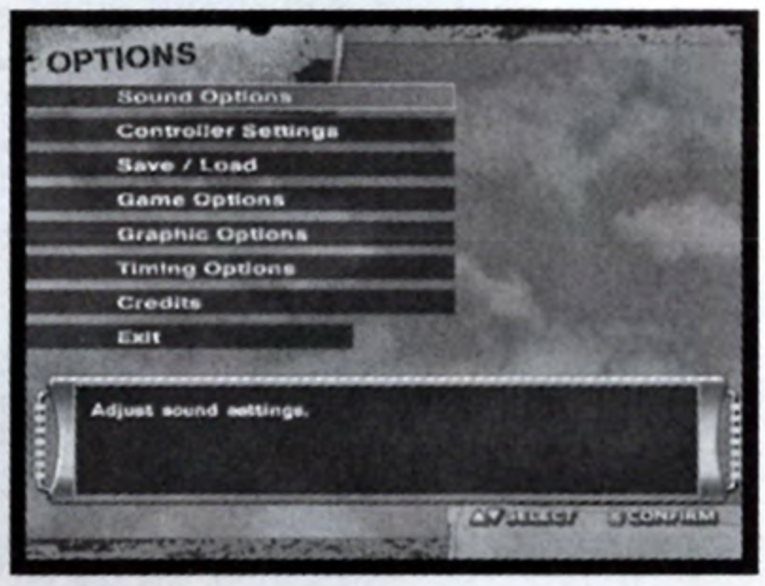
GAME MODE ENDLESS: View your record scores for all the levels you've played in the ENDLESS option of Game Mode. Your final scores are listed for both SINGLE and DOUBLE player types. On the bottom screen you can see the number of stages cleared, Max Combo count, and completion time.

HANDS & FEET: View your records for all the songs performed in HANDS & FEET.

EXIT: Leave the Records Menu and return to the Main Menu.

OPTIONS

Trick the out the game by changing SOUND OPTIONS, CONTROLLER SETTINGS, GAME OPTIONS, GRAPHIC OPTIONS, and TIMING OPTIONS. You can also SAVE/LOAD your game data and view the **DanceDanceRevolution® X** CREDITS from this menu.



SOUND OPTIONS: Adjust the game's audio to your liking. Choose between using STEREO, MONAURAL, and DOLBY PRO LOGIC II sound. You can also change the voice effect during the game and choose whether to include booing during gameplay.

CONTROLLER SETTINGS: Change the controller layout for DOUBLE PLAY and DANCE PLAY.

SAVE/LOAD: Use this option to Save or Load your game and toggle Auto Save ON/OFF. You can also set which folder will be automatically loaded in Edit Mode.

GAME OPTIONS: Change the difficulty of the game, game over settings, the number of stages to include, and whether or not the extra stage will be activated.

GRAPHIC OPTIONS: Manipulate game display. This includes toggling the Dance Display ON/OFF and the background Movies ON/OFF, adjusting the BG Brightness, changing the brightness of the Default Arrow and its Skin, select where the Combo Display appears on-screen, and adjust the screen position.

TIMING OPTIONS: Increase or decrease the speed of the timing of the arrows and judgment on the gameplay screen. Select TEST PLAY to give your new settings a try.

CREDITS: View the credits for **DanceDanceRevolution® X**.

EXIT: Leave the Options Menu and return to the Main Menu.

WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you.This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please call our Warranty and Technical Service number at 310.220.8330 or 310.220.8331 from 9:00 am EST to 9:00 pm EST, Monday-Friday, or send an email to support@konami.com. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product, all products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative can not reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

CUSTOMER SERVICE

If you feel stuck in the game or just need a boost, don't worry! You can write to our game experts at support@konami.com or view our Support section at www.konami.com.

Become a **KONAMI INSIDER**

Register now to become a “Konami Insider” at **www.konami.com** to receive exclusive game play tips and product news.

⚠ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/CONVULSIONES

LEA ANTES DE USAR EL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques epilépticos o pérdida del conocimiento al exponerse a ciertos patrones luminosos o luces intermitentes. Estas personas podrían sufrir un ataque epiléptico o pérdida del conocimiento al exponerse a ciertos patrones o fondos en un televisor o al jugar a videojuegos. Estas condiciones podrían provocar síntomas de epilepsia no detectada previamente o convulsiones en personas sin antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si usted o un miembro de su familia tiene epilepsia o convulsiones de cualquier tipo, consulte a su médico antes de jugar. DEJE DE USAR DE INMEDIATO y consulte a su médico antes de volver a usar un videojuego si usted o su hijo experimentan alguno de estos problemas de salud o síntomas:

- mareo
- desorientación
- problemas en la vista
- convulsiones
- contracciones oculares o musculares
- movimiento involuntario o convulsiones
- pérdida del conocimiento

NO VUELVA A USAR VIDEOJUEGOS SIN CONSENTIMIENTO DE SU MÉDICO.

Uso y manejo de videojuegos para reducir la posibilidad de convulsiones

- Úselo en una zona bien iluminada y manténgase lo más lejos posible del televisor.
- Evite televisores de pantalla grande. Use un televisor del menor tamaño posible.
- Evite el uso prolongado del sistema PlayStation®2. Descanse 15 minutos por cada hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Deje de usar el sistema de inmediato si padece alguno de estos síntomas: mareo, náusea o una sensación similar a los mareos por movimiento; malestar o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo. Si la condición persiste, consulte a su médico.

ADVERTENCIA A QUIENES POSEAN PROYECTORES DE VIDEO:

No conecte su sistema PlayStation®2 a un proyector de video sin consultar el manual para proyectores de video previamente, a menos que sea LCD. De lo contrario, podría causar daño permanente a su pantalla de televisión.

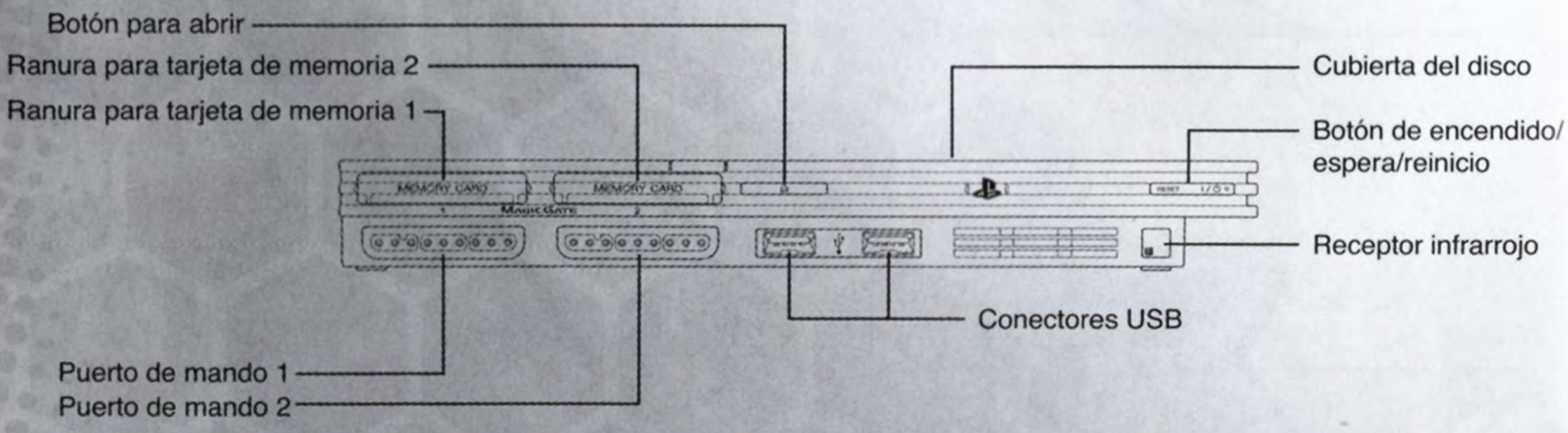
MANEJO DEL DISCO DE FORMATO PLAYSTATION®2:

- El disco solo debe usarse con consolas PlayStation®2 con la designación NTSC U/C.
- No lo doble, rompa o sumerja en líquidos.
- No lo deje a la luz del sol, o cerca de un radiador o fuente de calor.
- Asegúrese de descansar ocasionalmente si juega por tiempo prolongado.
- Mantenga limpio este disco compacto. Siempre sujete el disco de los bordes y manténgalo en su caja protectora cuando no esté en uso. Limpie el disco con un paño sin pelusa, suave y seco, y páselo en líneas rectas desde el centro hacia el borde exterior. Nunca use solventes o productos de limpieza abrasivos.

TABLA DE CONTENIDO

CÓMO COMENZAR 2
EMPEZANDO 3
CONTROLES 3
CÓMO USAR LA CÁMARA USB EYETOY® 4
CONTROL DE DanceDanceRevolution® 5
CÓMO USAR EL CONTROL DE DanceDanceRevolution® 5
PON TU RITMO 6
MENÚ PRINCIPAL 6
MODO JUEGO 6
MODO AMO DE LA CALLE 8
MODO EJERCICIO 9
MODO ENTRENAMIENTO 10
MODO EDICIÓN 10
ZONA DE FIESTA 12
RÉCORDS 12
OPCIONES 13

INTRODUCCIÓN



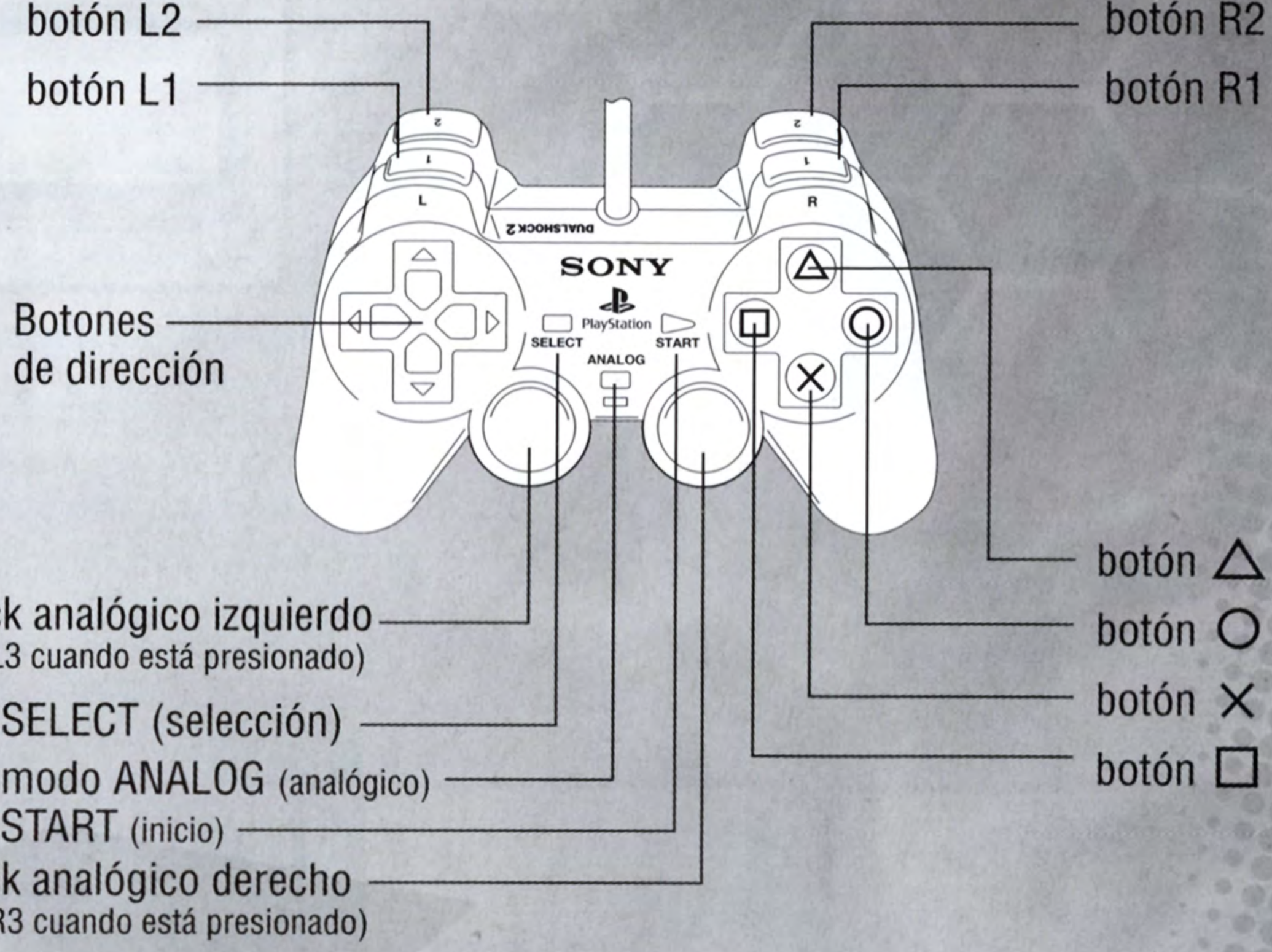
Conecte su sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 según las instrucciones suministradas con el sistema. Revise que el sistema esté encendido (el indicador encendido/espera en verde). Inserte el disco DanceDanceRevolution® X en el sistema con la etiqueta hacia arriba. Conecte los mandos de juego y dispositivos periféricos según corresponda. Siga las instrucciones en pantalla y consulte este manual para información sobre cómo utilizar el software.

Tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2)
Para guardar la configuración del juego y el juego actual, inserte una tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para tarjeta de memoria 1 de su consola PlayStation®2. Puede cargar datos guardados de un juego desde la misma tarjeta de memoria o de cualquier tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) que contenga juegos guardados previamente.

NOTA: DanceDanceRevolution® X utiliza al menos 185 KB de datos de la tarjeta de memoria para guardar cada juego. Asegúrate de que haya suficiente espacio libre en tu tarjeta de memoria antes de comenzar el juego. No insertes ni extraigas la tarjeta de memoria al guardar/descargar juegos o después de que el botón de encendido esté activado.

PARA EMPEZAR

CONFIGURACIONES DEL MANDO ANALÓGICO DUALSHOCK®2



CONTROLES

CONTROLES DEL MENÚ

Señalar Opciones del Menú .....botones de dirección

Elegir Opción.....botón ⊗

Volver al Menú Anterior .....botón SELECT / botón △

Abrir Menú Rápido en Menú Principal .....botón START

CONTROLES BÁSICOS DEL JUEGO

Comandos Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha.....botones de dirección

Arriba .....botón △

Abajo.....botón ⊗

Derecha.....botón ○

Derecha.....botón □

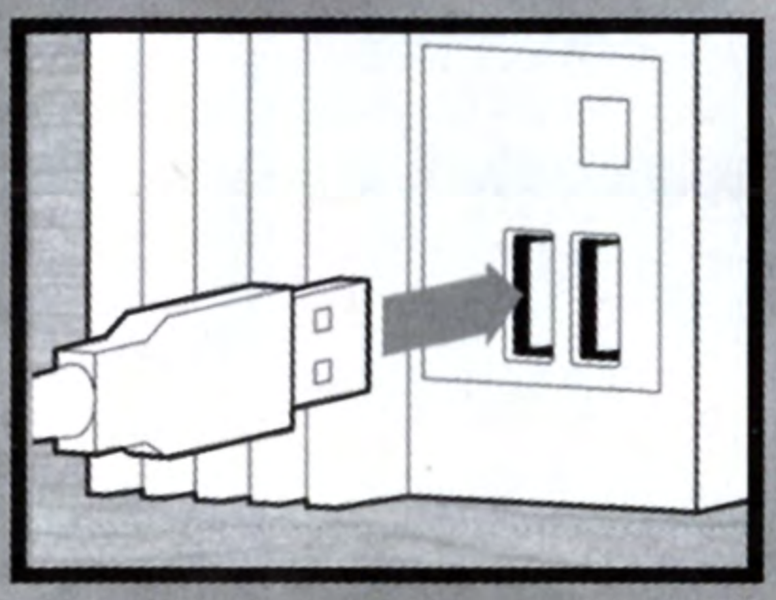
Activar Juego Automático .....botón SELECT

Usados en MODO EDICIÓN .....gatillos L1, L2 y R1, R2

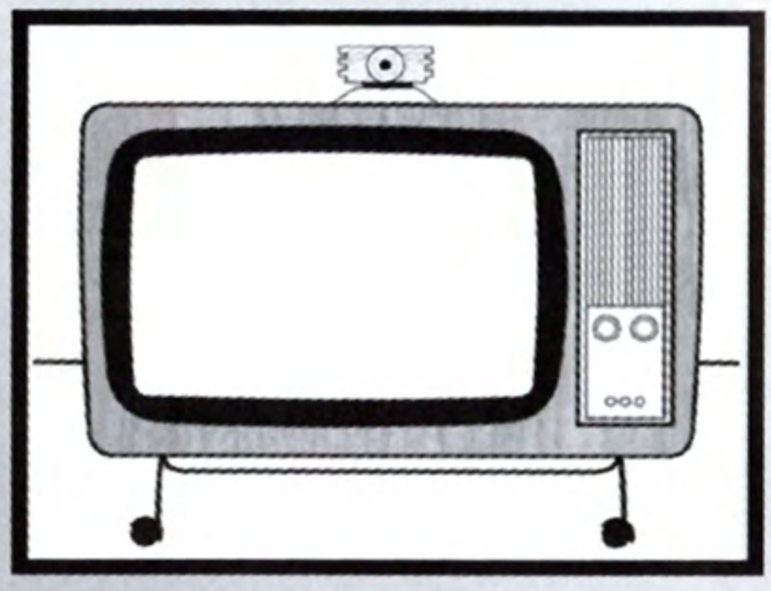
Restaurar Juego al Menú Principal .....Sostener botones START + SELECT

NOTA Algunas funciones de los botones pueden ser diferentes dependiendo del modo de juego. Sigue las instrucciones en pantalla o consulta las otras secciones de este instructivo para más información.

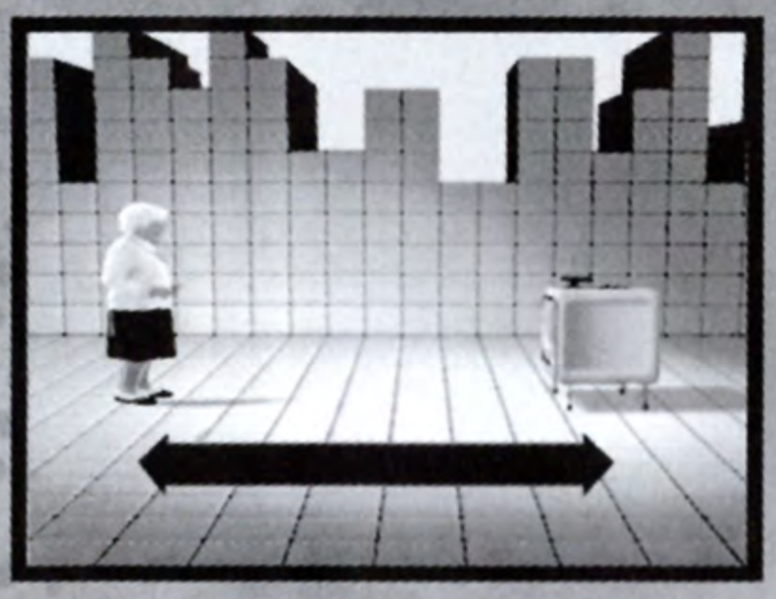
CÓMO USAR LA CÁMARA USB EYETOY® (PARA PLAYSTATION®2)



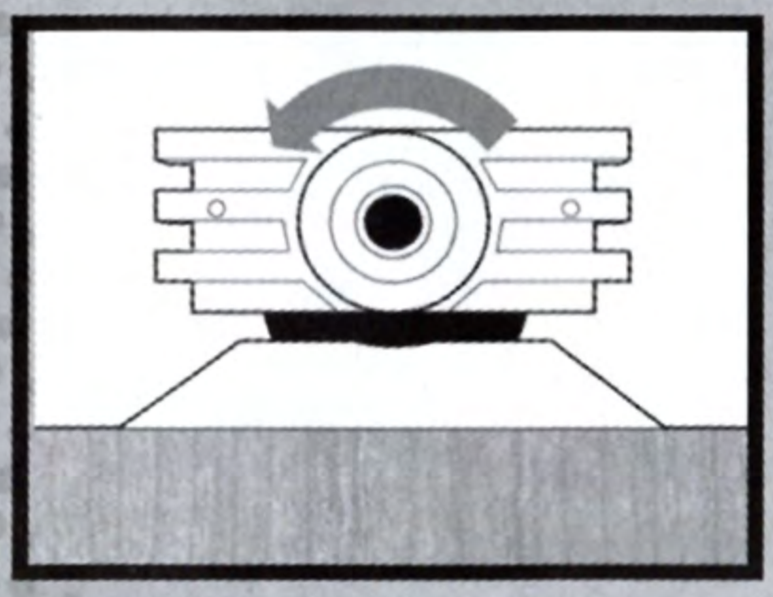
1. Inserta la Cámara USB EyeToy® (para PlayStation®2) en el conector USB superior o inferior al frente de la consola. El indicador LED de encendido (azul) debe estar prendido.

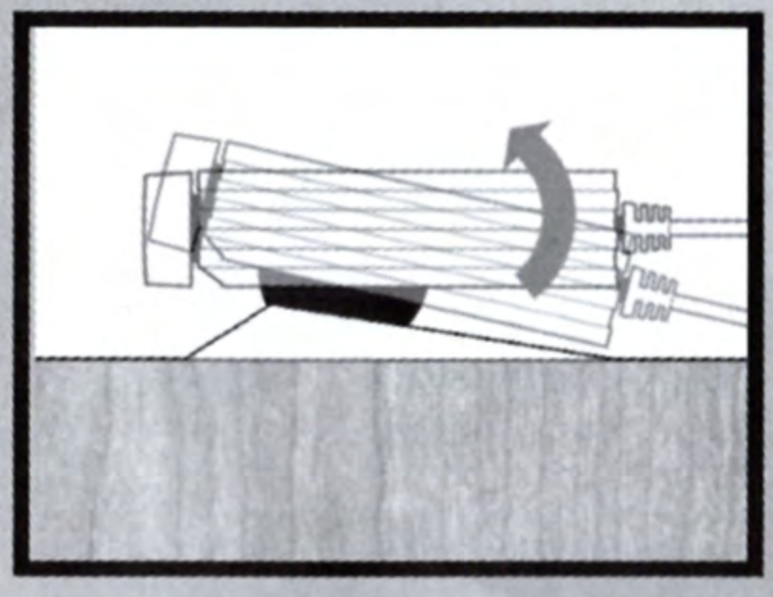


2. Pon la cámara encima o debajo de tu televisor y retrocede de 1,5 a 2 metros.



3. Gira el enfoque manual para enfocar la lente. Asegúrate de que tu cuerpo esté claramente definido en la pantalla. Si tu televisor está en el piso, inclina la Cámara USB EyeToy® (para PlayStation®2) hacia arriba. Si la Cámara USB EyeToy® (para PlayStation®2) está muy alta, inclínala hacia abajo. Puedes girar la base de la cámara a la izquierda o derecha para ajustarla.





NOTA: Los jugadores de diferentes estaturas deben inclinar el ángulo de la cámara para mayor conveniencia. NO muevas toda la cámara, solo inclínala suavemente.

CONSEJO: Busca un estilo de mover las manos que te convenga, pero es recomendable hacerlo con los dedos separados, para crear más retroalimentación en el movimiento.

CONSEJO: Asegúrate de que no haya movimiento atrás ya que puede afectar el juego.

CONSEJO: Asegúrate de tener suficiente espacio para jugar. Ten cuidado con estanterías, puertas, paredes, mascotas y otras personas.

EL CONTROL DE DANCEDANCEREVOLUTION®

SELECT: Cancelar

START: Iniciar Juego/
Abrir MenúRápido

⊗: Confirmar Selección

◉: Confirmar Selección

Flechas de Dirección: Párate en las flechas que correspondan a los pasos en pantalla. Durante una flecha congelada, párate en la flecha correspondiente mientras dure la flecha..

SELECT + START:
Restaura el juego actual y vuelve a la Pantalla de Título.

NOTA: Algunas funciones de los botones pueden ser diferentes dependiendo del modo de juego. Sigue las instrucciones en pantalla o consulta las otras secciones de este instructivo para más información.

CÓMO USAR EL CONTROL DE DanceDanceRevolution®

Precaución: Por Favor Lee Antes de Jugar

- Por favor lee el manual incluido con el Control de DanceDanceRevolution® además de este manual antes de usarlo.
- El Control de DanceDanceRevolution® debe usarse con cuidado para evitar lesiones. Konami Digital Entertainment no será responsable por lesiones causadas por uso inapropiado del Control de DanceDanceRevolution®.
- El Control de DanceDanceRevolution® debe usarse con pies descalzos. No lo uses con zapatos o calcetines.
- Las personas con problemas cardiacos y respiratorios, impedimentos físicos (tales como problemas de espalda, articulaciones, pies, músculos y circulación) que limiten la actividad física, estén embarazadas o cuyo médico haya aconsejado limitar su actividad física, no deben usar el Control de DanceDanceRevolution®.
- Las personas bajo la influencia del alcohol o drogas que puedan dañar el equilibrio de una persona, no deben usar el Control de DanceDanceRevolution®.
- El Control de DanceDanceRevolution® debe usarse en una superficie limpia y plana. No uses el Control de DanceDanceRevolution® en concreto, piedra o superficies con objetos afilados o abrasivos.
- Retira muebles u otros objetos cercanos al Control de DanceDanceRevolution® y úsalo en un área con suficiente espacio, lejos de paredes y ventanas.
- Mantén el Control de DanceDanceRevolution® alejado del fuego y otras fuentes de calor.
- No uses el Control del DanceDanceRevolution® en una superficie mojada.
- Los niños pequeños deben ser supervisados siempre que estén usando el Control de DanceDanceRevolution®.
- El cable del Control de DanceDanceRevolution® debe colocarse apropiadamente para evitar el riesgo de tropezarse.
- Si se usan dos Controles de DanceDanceRevolution®, asegúrate de que estén suficientemente alejados para evitar que los jugadores se lesionen.
- Cuando el Control de DanceDanceRevolution® no esté en uso, debe retirarse del área de juego y guardarse apropiadamente.
- El Control de DanceDanceRevolution® es un aparato delicado. No desbarates, modifiques o abuses intencionalmente del Control de DanceDanceRevolution®. Tales acciones pueden anular tu garantía.
- Puede haber interrupciones en el audio y video durante el juego debido a las vibraciones del piso. Ajusta la ubicación del Control de DanceDanceRevolution® para corregir el problema.
- Por favor no juegues cuando el ruido o las vibraciones puedan molestar a tus vecinos.

PON TU RITMO

CÓMO JUGAR

DanceDanceRevolution® X se trata de coordinar y tener reflejos rápidos al pulsar o pararse en la flecha direccional correcta al compás con las direcciones en pantalla. Debes pulsar el botón de la flecha direccional cuando el icono de la flecha direccional correspondiente cruce una silueta estática de sí misma. Entre más cerca estés de coordinar perfectamente la pulsación del botón con el cruce de la silueta estática, más alto será tu puntaje y llenarás el medidor de baile para esa canción.

PANTALLA DE JUEGO

MEDIDOR DE BAILE: La barra en la esquina superior izquierda de la pantalla del juego se llena a medida que das pasos correctos y se vacía cuando fallas el comando de baile.

ZONA DE PASOS: Las cuatro siluetas permanentes de las flechas arriba de la pantalla que están bajo el medidor de baile te muestran qué dirección de paso de baile estás entrando en ese momento.

FLECHAS DE DIRECCIÓN: Estas flechas se mueven en la pantalla del juego en una canción, señalando qué movimientos hacer y cuándo.

FLECHAS DE DIRECCIÓN CONGELADAS: Una serie de flechas de dirección muy cercanas entre sí son una Flecha Congelada. Este paso debe sostenerse en una dirección específica durante un tiempo mayor. Si sueltas antes que la Flecha Congelada se termine no recibirás todos los puntos.

NOMBRE DE LA CANCIÓN: El nombre de la canción que suena actualmente aparece en la parte inferior central de la pantalla a la derecha del puntaje.

DIFICULTAD: La dificultad seleccionada de la canción que suena actualmente aparece en la porción inferior izquierda de la pantalla sobre el puntaje.

PUNTAJE: Para monitorear tu puntaje actual, mira los números ubicados en la porción inferior izquierda de la pantalla.

MENÚ PRINCIPAL

MODO JUEGO: Juego **DanceDanceRevolution®** al estilo "arcade".

MODO AMO DE LA CALLE: Baila de episodio en episodio, abriendo canciones y haciendo nuevos amigos en el proceso.

MODO EJERCICIO: Logra tus objetivos de estado físico mientras bailas. Este modo sigue tu progreso y fija objetivos para alcanzar.

MODO ENTRENAMIENTO: ¡Aquí puedes practicar tus pasos! Puedes ajustar configuraciones como la dificultad y qué sección de una canción practicar, para un entrenamiento personalizado.

MODO EDICIÓN: Usa cualquier canción disponible para crear patrones de baile. Las opciones de dirección y ubicación de las flechas permiten personalización ilimitada.

ZONA DE FIESTA: Conéctate a la RED PLAYSTATION® y baila con amigos remotamente.

RÉCORDS: ¡Mira todos tus puntajes altos!

OPCIONES: Ajusta el juego como quieras. Este menú te permite cambiar tus OPCIONES DE SONIDO, CONFIGURACIÓN DEL CONTROL, OPCIONES DE JUEGO, OPCIONES GRÁFICAS, OPCIONES DE TIEMPO, GUARDAR/CARGAR tu juego y ver los CRÉDITOS.

INFORMACIÓN: Usa esta área como referencia para responder cualquier pregunta que tengas sobre los nuevos modos del juego.

MODO JUEGO

Tienes muchas opciones para escoger, lo que te permite personalizar tu experiencia de baile.

ELEGIR ESTILO

Tendrás la opción de escoger qué estilo de Control de DanceDanceRevolution® quieres usar.

SENCILLO: Un jugador con un Control de DanceDanceRevolution® de cuatro flechas.

CONTRA: Dos jugadores compiten usando los Controles de DanceDanceRevolution® de cuatro flechas.

DOBLE: Un jugador con dos Controles de DanceDanceRevolution®. ¡Un reto perfecto para bailarines expertos!

ELEGIR PERSONAJE

Escoge a tu bailarín o solo elige ALEATORIO para que el juego escoja por ti.

MODO ELEGIR

Con tu personaje seleccionado, es hora de escoger tu modo de baile. Elige entre cinco opciones diferentes.

TUTORIAL: Recibirás instrucciones habladas explicándote el juego, lo cual te permite aprender a jugar más lentamente.

ESTÁNDAR: Este es el estilo clásico "arcade" de **DanceDanceRevolution®** en su máxima expresión. Baila y acierta a las flechas una por una.

BATALLA: Juega contra el computador o un amigo y usa tus movimientos de baile como ataques. Escoge entre cinco niveles de dificultad en una escala de 1 a 5. Uno es FÁCIL y cinco es el más DIFÍCIL.

CURSO: Usa esta prueba de resistencia para ver cuántas canciones seguidas puedes completar. Elige entre modo NORMAL, donde empiezas con una porción pequeña del medidor de baile y bailas hasta que se agote, o el modo RETO, donde recibes un número limitado de fallas con las flechas antes de ser descalificado.

SIN FIN: Juega un número infinito de canciones por el tiempo que quieras. La capacidad para guardar tu progreso a la mitad te permite seguir donde paraste la próxima vez que juegues.

ELEGIR MÚSICA

Mira las canciones y escoge la que quieras poner. Usa los botones de dirección izquierdo/derecho del control o las flechas de dirección izquierda/derecha del Control de DanceDanceRevolution® para ver las canciones. Una muestra de cada canción sonará automáticamente antes de hacer una elección. Hay tres opciones para escoger además de la lista de canciones. Son RULETA, ALEATORIO y EDITAR INFORMACIÓN.

RULETA: Gira la rueda musical y pulsa el botón ⊗ para frenar la rueda y hacer que pare en una canción. No tienes que elegir la canción en la que caiga.

ALEATORIO: Comienza una canción seleccionada al azar.

EDITAR INFORMACIÓN: Pon los archivos creados en el Modo Edición. Escoge una de tus cinco Carpetas para ver tu Información Editada, luego elige una canción para comenzar tu baile personalizado. Elige INFORMACIÓN DE PASOS ORIGINALES para volver a la lista de secuencias originales de baile. Mientras buscas diferentes canciones, puedes acceder a estas funciones adicionales. Cuando todos los ajustes estén hechos, confirma tu selección de canción pulsando el botón ⊗.

CAMBIAR DIFICULTAD

Tocar los botones de dirección arriba/abajo o las Flechas de Dirección arriba/abajo en el Control de DanceDanceRevolution® cambiará la configuración de dificultad PRINCIPIANTE, BÁSICO, DIFÍCIL y EXPERTO. Algunas canciones tienen un nivel opcional de dificultad llamado RETO.

RADAR DE RITMO

El radar de ritmo es una representación gráfica de la dificultad de una canción con base en cinco atributos. Una gráfica pentagonal ilustra la naturaleza de cada canción con solo mirarla. Como regla, cuando el área general aumenta, la dificultad de la canción aumenta.

FLUJO: Esta es la densidad general de los patrones de los pasos..

CAOS: Mide el grado de irregularidad/complejidad en los patrones de los pasos.

CONGELADAS: TMuestra el número de flechas congeladas en los patrones de los pasos.

AIRE: Representa el número de saltos (tiempo en el aire) en los patrones de los pasos.

VOLTAJE: Muestra el grado de densidad máxima en los patrones de los pasos.

MENÚ RÁPIDO

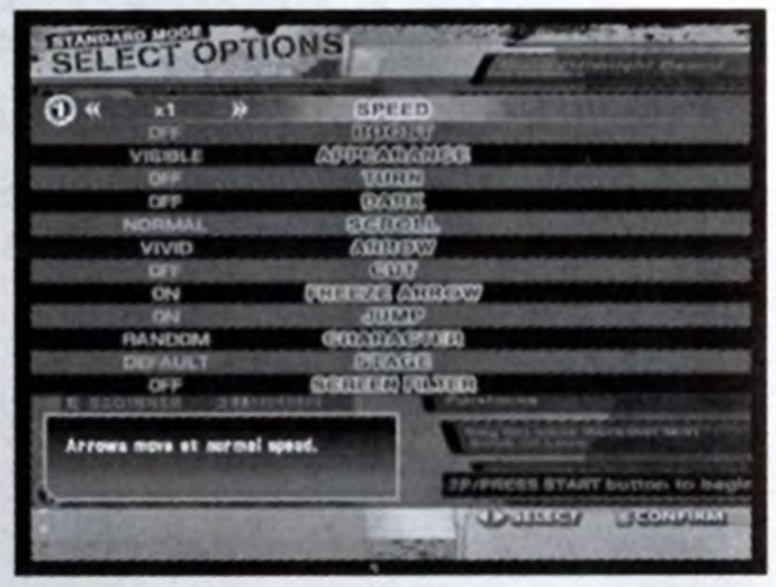
Pulsa el botón ► START en el Menú de Elegir Música para abrir el Menú Rápido. De aquí puedes elegir tres opciones diferentes..

ORDENAR: Ordena las canciones según el orden predeterminado, orden alfabético, orden por RPM, orden de dificultad u orden de favoritas.

RÉCORDS: Ve tus récords para tipos de jugador SENCILLO y DOBLE. Los récords están listados por canción y divididos en niveles Principiante, Básico, Difícil, Experto y Reto. Señala un récord para ver el puntaje final y la Combinación Máxima.

GUARDAR: Guarda la información del sistema.

OPCIONES



Se pueden elegir Opciones para cada canción seleccionando OPCIONES bajo el Radar de Ritmo. Un Menú de Opciones aparecerá en la pantalla permitiéndote ajustar varios atributos. En un juego de múltiples jugadores, todos pueden ver independientemente sus propias Opciones a la vez usando el mismo Menú de Opciones. Cuando las Opciones deseadas hayan sido seleccionadas y finalizadas, pulsa el botón t para salir del menú.

VELOCIDAD: Ajusta la velocidad de los pasos según seis niveles diferentes de velocidad: x1 (velocidad predeterminada), x1.5, x2, x3, x5 y x8. Esta selección no afecta la velocidad de la música.

IMPULSO: Cuando esta opción está ENCENDIDA, los pasos se acelerarán gradualmente hasta la velocidad designada a medida que avanzan. La configuración predeterminada es APAGADA.

APARIENCIA: La apariencia de los pasos durante el juego puede ser alterada aquí. La configuración predeterminada, VISIBLE, permite que los pasos sean totalmente visibles en todo momento. Elegir OCULTOS hace que los pasos desaparezcan inesperadamente, REPENTINO hace que los pasos aparezcan inesperadamente y SIGILO remueve los pasos de la pantalla completamente.

GIRO: Los patrones de los pasos pueden reacomodarse aquí. La configuración predeterminada, APAGADO, hace que los pasos mantengan su patrón original. Elegir ESPEJO rota los patrones de los pasos 180 grados, IZQUIERDA rota patrones de los pasos 90 grados a la izquierda, DERECHA rota los pasos 90 grados a la derecha y BARAJAR mezcla los patrones de los pasos para que aparezcan aleatoriamente.

OSCURO: Cuando está ENCENDIDO, este modo te hace jugar sin una zona de paso.

MOVER: Elegir REVERSA hace que los pasos se muevan de arriba a abajo en pantalla. Escoger NORMAL hace que las flechas se muevan de abajo hacia arriba.

FLECHA: Cambia el color de las flechas. La configuración predeterminada, VÍVIDO, tiene flechas normales. La opción NOTA tiene flechas de colores según el ritmo, la opción PLANO tiene flechas que no están separadas por un color diferente y la opción ARCOÍRIS tiene flechas que cambian de color.

CORTE: ENCENDER esta opción hace que los pasos aparezcan en compases de cuatro tiempos. Ponerla en APAGADO hace que los pasos mantengan su patrón original.

FLECHA CONGELADA: Escoge para incluir Flechas Congeladas en la secuencia de información seleccionando ENCENDIDO o haz que sean omitidas escogiendo APAGADO.

SALTO: Elige ENCENDIDO para tener pasos simultáneos incluidos en el baile, APAGADO 1 para convertir pasos simultáneos en pasos sencillos o APAGADO 2 para que queden completamente omitidos del baile.

PERSONAJE: Cambia tu personaje.

ESCENARIO: Cambia el lugar de tu baile.

FILTRO: Ajusta el filtro ubicado detrás de las flechas. Elige APAGADO para quitar por completo el filtro, OSCURO para tener un filtro ligero, MÁS OSCURO para un filtro más oscuro o EL MÁS OSCURO para tener un filtro muy oscuro.

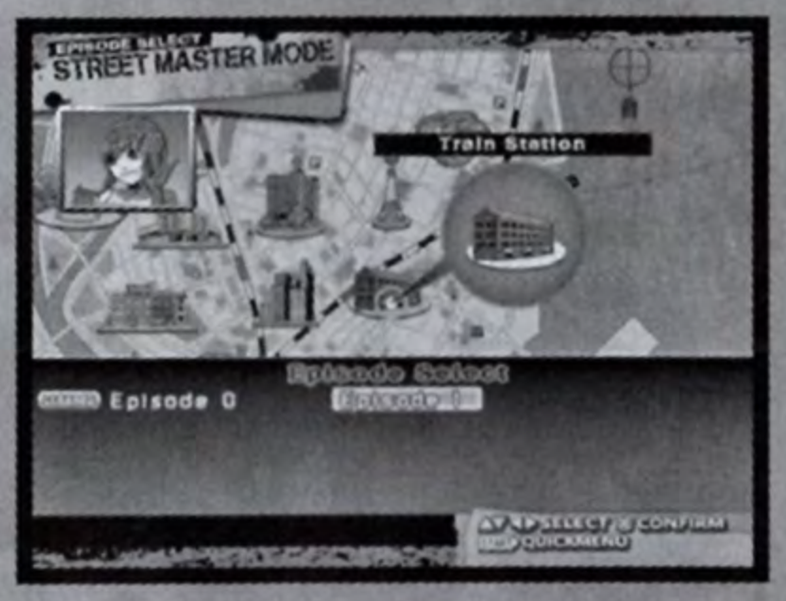
MODO AMO DE LA CALLE

Baila por la ciudad con el Modo Amo de la Calle. Haz amigos nuevos en diferentes lugares por la ciudad y descubre la historia de tu personaje seleccionado.

ELEGIR PERSONAJE

Una vez que entres al Modo Amo de la Calle, tendrás muchos personajes para escoger, pero solo habrá uno disponible si no has jugado antes. Cada personaje tiene una personalidad única e intenciones diferentes para sus aventuras de baile. Baila por los episodios para activar personajes adicionales.

ELEGIR EPISODIO



Cada episodio tiene lugar en diferentes lugares de la ciudad. Completar más episodios abre nuevos lugares en el mapa.

CONFIGURACIÓN DE DIFICULTAD

Una vez que selecciones un episodio, puedes jugar en un nivel predeterminado de dificultad o aumentarlo.

NORMAL: Elige entre canciones y dificultades predeterminadas para el episodio.

AVANZADO: ¡Juega para ganar! Gana un puntaje más alto que tu oponente para completar la canción. Cada canción completada con éxito te agrega un punto.

JUEGO

Juega en la canción seleccionada usando el control DUALSHOCK®2 o el Control de DanceDanceRevolution®. Después de completar la canción, tu personaje tendrá el siguiente episodio disponible en el mapa de la pantalla.

MENÚ RÁPIDO

Pulsa el botón START en el Menú de Elegir Episodio para abrir el Menú Rápido. Elige GUARDAR para guardar tu información o RÉCORDS para ver el progreso de cada personaje.

MODO EJERCICIO

Sigue tu progreso durante cada sesión de ejercicios.

PARA EMPEZAR

Elige MODO EJERCICIO del Menú Principal y adquiere buen estado físico. Escoge CREAR NUEVO registro o iniciar como INVITADO. Iniciar como Invitado significa que tus resultados no se conservarán. Escoger la creación de un registro nuevo te lleva a una pantalla para escribir el nombre. Después escogerás un color de marco y decidirás si quieres una clave para tu perfil. Si escoges SÍ, deberás crear una clave de cuatro flechas y repetirla usando el control DUALSHOCK®2 o el Control de DanceDanceRevolution®. Por último, elige si quieres crear un nuevo usuario con la configuración actual.

Después de crear un nuevo usuario o registrarte como Invitado, irás al Menú del Modo Ejercicio. Ahí puedes escoger entre tres opciones: JUGAR, RÉCORD o ATRÁS.

JUGAR: Antes de empezar a bailar aparece un menú en pantalla para personalizar los detalles del ejercicio. Hay seis opciones para ajustar.

PESO: Entra tu peso. Aparecerá en libras y en kilogramos.

MENÚ: Elige si quieres seguir tu progreso en CALORÍAS QUEMADAS, TIEMPO DE JUEGO o SIN CONFIGURACIÓN.

OBJETIVO: Fija tu objetivo con base en tu selección del Menú. Para Calorías puedes establecer cuántas quieres quemar. Para Tiempo de Juego puedes establecer la duración del juego. No puedes establecer objetivos cuando eliges SIN CONFIGURACIÓN en el Menú.

PASO DE EJERCICIO: Escoge entre SENCILLO/APAGADO, SENCILLO/ENCENDIDO, DOBLE/APAGADO o DOBLE ENCENDIDO. Cuando esta opción es fijada en ENCENDIDO para los tipos de jugador Sencillo o Doble, los compases se fijan en Corte. Esto significa que ningún compás es más corto que una cuarta nota.

SALTO: Pon esta opción en ENCENDIDO para que aparezcan flechas de pasos simultáneos en las secuencias de baile o ponla en APAGADO para quitarlas.

PROGRAMA: lige CURSO para poner canciones diseñadas para ejercicio o crea tu propia rutina. Escoge LIBRE para elegir canciones individualmente y ponerlas una por una.

RÉCORD: Aquí hay un diario de ejercicios que sigue tu progreso durante un periodo de tiempo usando las fechas especificadas. La información seguida cubre las calorías acumuladas quemadas, las millas que has corrido, el número de canciones que has jugado y el promedio de calorías quemadas.

ATRÁS: Vuelve a la pantalla para elegir el archivo del usuario.

ELEGIR CURSO

Elige cursos creados para una sesión de ejercicio increíble. Elige crear tu propia sesión seleccionando un curso en ORDEN, o juega uno de ocho cursos preestablecidos. Para cada curso la lista de canciones aparece a la izquierda de la pantalla. A la derecha hay varias opciones.

NORMAL: Pon las canciones en Normal. Opción disponible para todos los cursos.

DIFÍCIL: Pon las canciones en Difícil. Opción disponible solo para MEJOR 1-4, MEJOR LARGO y TODO ALEATORIO.

ORDEN: Crea tu selección de canciones. Elige un espacio ALEATORIOS para abrir una lista de canciones a escoger. Puedes establecer la dificultad de cada canción señalando una canción y pulsando el botón de dirección 3 para ver el menú de dificultad. En el menú de dificultad también puedes abrir el Menú de Opciones, determinar el número de escenarios para la Etapa Final y usar el Orden Final para que tu curso personalizado termine en la canción actual. Opción solo disponible en los cursos de Orden.

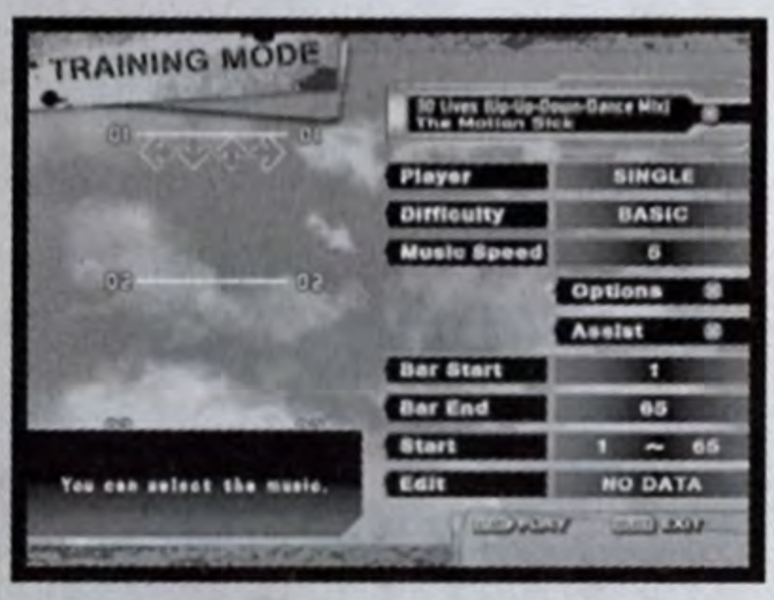
OPCIONES: Abre el Menú de Opciones del juego. Es el mismo Menú de Opciones que en el Modo Juego.

PANTALLA DE JUEGO

Además de la pantalla del juego estándar, aparecen un Medidor de Tiempo y un Medidor de Calorías. El Medidor de Tiempo, ubicado sobre el nombre de la canción en la parte inferior central de la pantalla, sigue el tiempo que llevas bailando y el Medidor de Calorías, ubicado debajo del puntaje en la parte inferior izquierda, sigue cuántas calorías has quemado.

MODO ENTRENAMIENTO

El Modo Entrenamiento te permite concentrarte en secciones específicas de las canciones para lograr mejores puntajes en otros modos de juego.



ELEGIR CANCIÓN: Escoge una canción para practicar.

JUGADOR: Elige en qué categoría de jugador quieres practicar. Escoge entre SENCILLO, CONTRA y DOBLE.

DIFICULTAD: Escoge qué tan difícil quieres tu sesión de práctica. Escoge entre PRINCIPIANTE, BÁSICO, DIFÍCIL y EXPERTO.

VELOCIDAD DE LA MÚSICA: Determina que tan rápido se mueven los comandos de baile en la pantalla. Cinco es la configuración más rápida y uno la más lenta. También puedes escoger entre varias opciones que afectan los tipos de flechas de comando y su apariencia, incluyendo VELOCIDAD, IMPULSO, APARIENCIA, GIRO, OSCURO, MOVER, FLECHA, CORTE, FLECHA CONGELADA Y SALTO. Escoge para activar modos de ayuda incluyendo APLAUSO, METRÓNOMO y CANCIÓN para ayudarte a aprender y mantener el ritmo.

BARRA INICIAL: Si no quieres oír toda la canción para llegar a la sección que quieres practicar, escoge en qué barra de la canción te gustaría comenzar. Aparecerá una representación visual de los movimientos de baile para la porción de la canción escogida.

BARRA FINAL: Elige con qué barra de la canción escogida te gustaría terminar tu baile.

INICIO: Decide si solo quieres oír todos los indicadores de los movimientos de baile o si también te gustaría oír porciones de la canción que no tengan movimientos de baile asociados con ellas.

EDITAR: Escoge información guardada en Modo Edición y úsala en Modo Entrenamiento.

MODO EDICIÓN

Para comenzar en Modo Edición, crea un archivo nuevo en la tarjeta de memoria de tu PlayStation®2. Elige una canción juego y empieza a generar el máximo baile.

INFORMACIÓN NUEVA

Crea un archivo nuevo en el Modo Edición. Primero escoge la canción con la que estará asociada esta información. Luego elige SENCILLO, PAREJA o DOBLE para fijar el Tipo de Jugador. Deberás decidir si quieres importar Información de Muestra de Konami, que son las secuencias usadas en el Modo Juego. Si seleccionas SÍ, deberás decidir qué nivel de dificultad te gustaría importar.

GUARDAR Y CARGAR

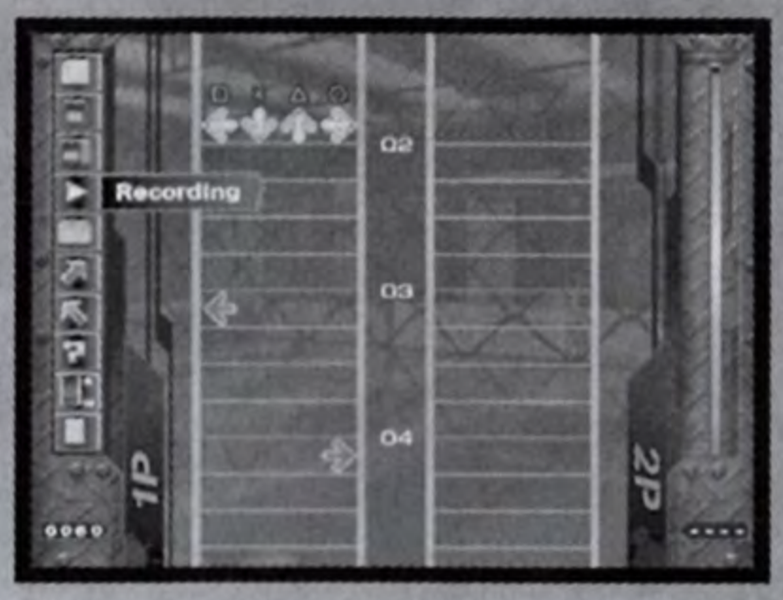
Abre un archivo guardado en Modo Edición o guarda el archivo en que estás trabajando.

GUARDADO RÁPIDO

Una vez que guardes y nombres tu archivo con la opción GUARDAR Y CARGAR, usa la opción GUARDADO RÁPIDO para archivar tu trabajo.

GRABANDO

Usa estas opciones de ayuda con el proceso de edición.



TIPO DE JUEGO: Elige entre OBSERVAR, SOBRE ENTRADA, GUARDAR ENTRADA, JUEZ 1 y JUEZ 2.

REPETIR: ENCIENDE/APAGA la repetición.

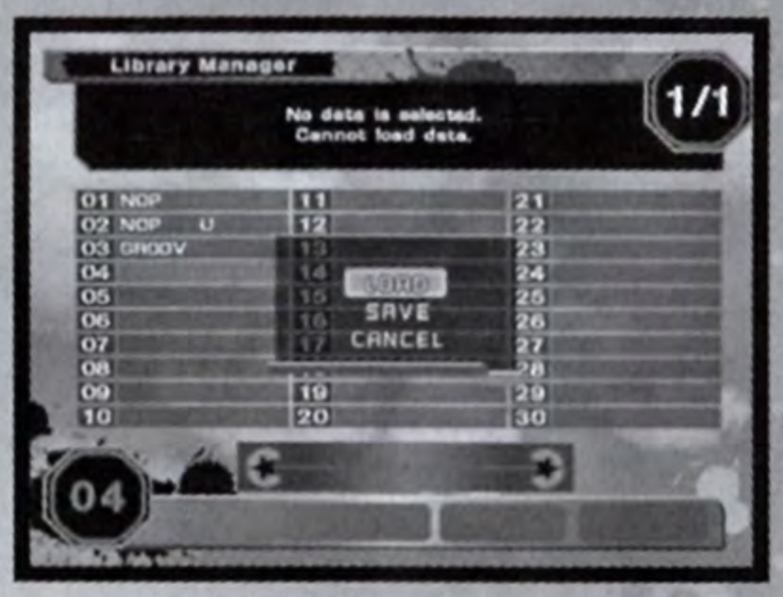
ENTRADA ES: ENCIENDE/APAGA la ubicación de las flechas y los efectos de sonido.

APLAUSO: Pon los aplausos en ENCENDIDO/APAGADO durante la grabación. Esto solo está disponible en el Tipo de Jugador Juez 1 y Juez 2.

BRILLO DEL FILTRO: Ajusta qué tanto de la pantalla de edición se ve durante la reproducción. Puede ajustarse de 0 a 100. Solo disponible en Tipo de Jugador Juez 1 y Juez 2.

OPCIONES

Elige entre varias opciones que alteran el ambiente de la pantalla de edición.



TIPO DE ENTRADA: nga en su lugar después de poner una flecha o SIGUIENTE para que se mueva automáticamente a la línea siguiente.

MF: Pon la música de fondo en ENCENDIDO/APAGADO durante la edición. Cuando se elige ENCENDIDO la música será la canción actual.

EXPL ICONOS: Pon las explicaciones de los iconos en el Menú de Edición en ENCENDIDO/APAGADO.

ESTADO: Decide si quieres que la información detallada esté en ENCENDIDO/APAGADO para la canción actual.

ADMINISTRADOR DE BIBLIOTECA

Cambia, borra y organiza los archivos creados en el Modo Edición. Elige un archivo para abrir el Menú del Administrador de Biblioteca donde puedes elegir entre varias opciones.

COPIAR: Duplica la Información Editada. No puedes tener más de un archivo con el mismo nombre.

RENOMBRAR: Cambia el nombre de la Información Editada.

CAMBIAR: Reacomoda los archivos guardados como quieras.

SALIDA: Copia y reformatea la Información Editada a la tarjeta de memoria para usarla con las funciones de administración de la tarjeta de memoria en la pantalla de la consola del buscador del PlayStation®2.

BORRAR: Borra un archivo guardado de la Biblioteca de Edición.

GUARDAR: Usa esta opción para guardar todos los cambios que has hecho en la Biblioteca de Edición.

CANCELAR: Apaga el menú y ve a la tabla de nombres.

BORRAR CARPETA: Esta opción, ubicada en la parte inferior de la pantalla del Administrador de Biblioteca, te permite borrar una carpeta en la Biblioteca de Edición.

CREAR CARPETA: Crea una carpeta nueva en la Biblioteca de Edición. Puedes crear hasta cinco.

ADMINISTRADOR EXTERIOR

Organiza tu información guardada para que esté como te gusta.

ENTRADA: Copia la Información Editada a la Biblioteca de Edición.

ESTADO ENCENDIDO: Cuando el archivo está señalado, aparece información detallada sobre el archivo de Información Editada, como título de la canción y tipo de jugador.

ESTADO APAGADO: La información detallada de cada archivo de Información Editada no aparecerá.

GUÍA

Consulta este menú para información y descripción de todas las opciones disponibles en el Modo Edición. Este menú también explica los comandos para editar una canción.

BOTÓN ○: En el área de edición de secuencias, este botón ubica flechas Derechas y borra flechas Derechas existentes. En el menú de edición, este botón confirma la selección del comando.

BOTÓN ×: En el área de edición de secuencias, este botón ubica flechas de Abajo y borra flechas de Abajo existentes. En el menú de edición, este botón confirma la selección del comando.

BOTÓN △: En el área de edición de secuencias, este botón ubica flechas de Arriba y borra flechas de Arriba existentes. En el menú de edición, este botón cancela la selección del comando.

BOTÓN □: En el área de edición de secuencias, este botón ubica flechas Izquierdas y borra flechas Izquierdas existentes.

BOTÓN START: Usa este botón en el área de edición de secuencias para comenzar a jugar y a grabar. Sostenlo mientras grabas para parar la operación.

BOTÓN SELECT: Usa este botón en el área de edición de secuencias para cargar el menú de secuencias.

BOTONES DE DIRECCIÓN ↑/↓: Usa los botones de dirección [Arriba]/[Abajo] para ver la información de las secuencias y cambiar cosas en el menú de selección.

BOTONES DE DIRECCIÓN ←/→: Usa los botones de dirección [Izquierdo]/[Derecho] para cambiar del menú al área de edición de secuencias 1P o al área de edición de secuencias 2P. Además, cambia el contenido del menú de selección.

BOTÓN L1: Este botón puede cambiar las unidades móviles del cursor. Rojo: 1/4 de unidad, Azul: 1/8 de unidad, Amarillo: 1/16 de unidad.

BOTÓN L2: Usa este botón para ubicar marcas de área. Poner dos marcas en secciones diferentes determina el área para editar. Sostén este botón para borrar todas las marcas de área.

BOTÓN R1: Al ver una información de secuencia, pulsar este botón aumenta la velocidad de la búsqueda.

BOTÓN R2: Este botón muestra el menú del área de operación.

JOYSTICK ANALÓGICO IZQUIERDO: Aumenta la velocidad de búsqueda en la secuencia cuando el botón de modo ANALÓGICO está ENCENDIDO.

JOYSTICK ANALÓGICO DERECHO: Cambia el ancho de la secuencia cuando el botón de modo ANALÓGICO está ENCENDIDO.

BOTÓN DE MODO ANALÓGICO: Activa el uso de los joysticks analógicos izquierdo/derecho.

OPCIONES DE SECUENCIA

Cambia la distribución del espacio de trabajo en el Modo Edición así como la apariencia de las flechas de baile.

JUGADOR: Editar información de tipo de jugador. Puedes cambiar entre SENCILLO, PAREJA y DOBLE.

ACERCAMIENTO: Fija la ampliación de la vista en APAGADO, 2X ó 4X. Cuando TRIPLE está "ENCENDIDO", el ACERCAMIENTO está APAGADO, 2X ó 3X.

TRIPLE: Graba flechas en posiciones de 12as. notas. Las flechas de las 12as. notas no pueden organizarse en tempos por fuera del tiempo de la 12a. nota.

FLECHA CONGELADA: Pon ENCENDIDO para permitir Flechas Congeladas o APAGADO si no quieres usar Flechas Congeladas.

ÁREA DE TRABAJO: Cambia la pantalla entre NORMAL y DOBLE en el área de edición de secuencias.

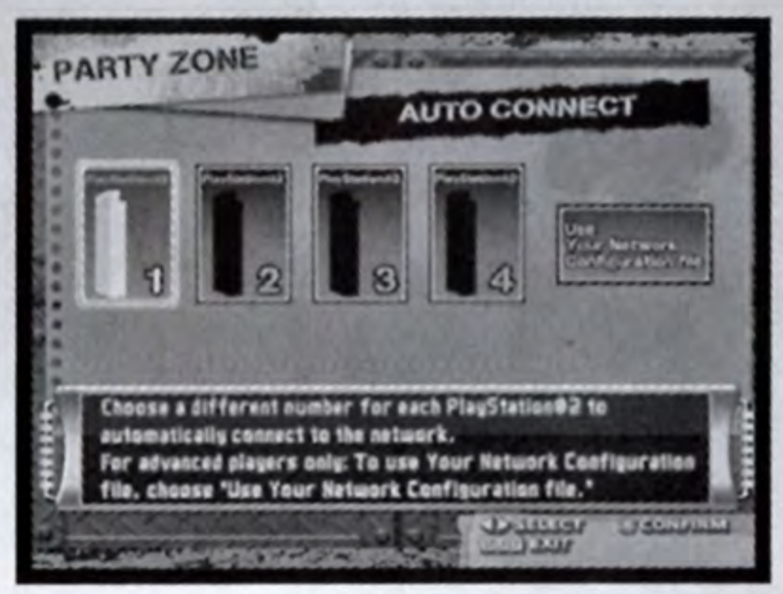
FLECHA : Cambia el tipo de flecha que aparece. Hay tres tipos para escoger.

SALIR

Volver al Menú Principal. Guarda cualquier cambio antes de salir del Modo Edición.

ZONA DE FIESTA

Escoge entre ser Dueño de la Sala o unirte a un juego existente negándote a ser Dueño de la Sala. Luego elige el número de sistemas de PlayStations®2 que quieres que se conecten automáticamente a la red. Puedes elegir hasta cuatro sistemas. Para jugadores avanzados, puedes entrar a tu archivo de Configuración de Red y escoger "Usa Tu Archivo de Configuración de Red".


PARTY ZONE
AUTO CONNECT
1
2
3
4
Choose a different number for each PlayStation®2 to automatically connect to the network.
For advanced players only: To use Your Network Configuration file, choose "Use Your Network Configuration file."

SALA ANFITRIONA

Si decidiste ser Dueño de la Sala irás a la pantalla de Selección del Personaje. Después de escoger un bailarín, irás al Menú de Sala donde puedes ver a todos los jugadores que entran a la sala y alterar la configuración de la sala. Solo el Dueño de la Sala puede cambiar la configuración.

CANCIÓN: Fija la canción para el juego. También está disponible la elección de ALEATORIO.

ESTILO DE JUEGO: Escoge el estilo de jugador. Elige entre SENCILLO o DOBLE.

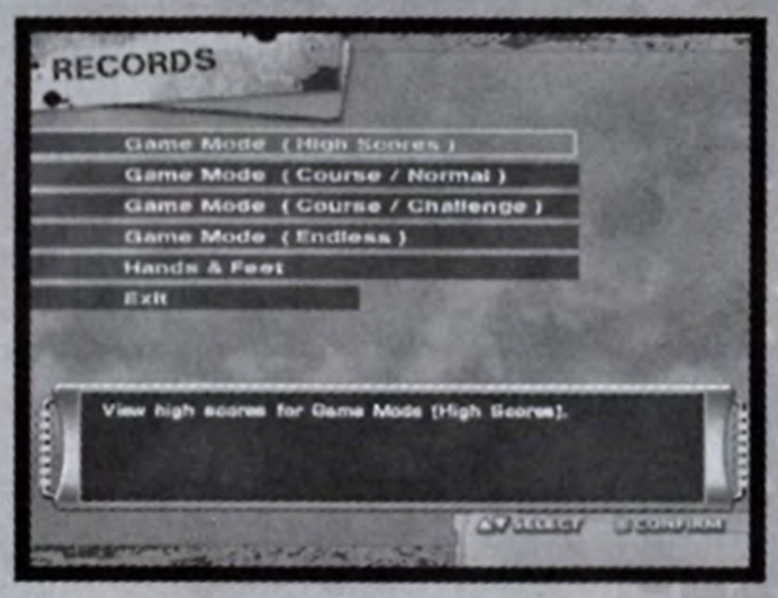
DIFICULTAD: Determina la dificultad del juego. Están disponibles las opciones de PRINCIPIANTE, BÁSICO, DIFÍCIL y EXPERTO.

UNIRSE A UNA SALA

Después de elegir el número de sistemas de PlaySation®2 que te gustaría que se conectaran automáticamente a la red, verás una pantalla de Búsqueda de Sala. Aquí tu sistema buscará los juegos disponibles para unirse. Si quieres ver cómo has progresado en **DanceDanceRevolution® X** mira tu posición en la opción de RÉCORDS del Menú Principal.

RÉCORDS

Todos tus puntajes altos del Modo Juego, así como los puntajes de cualquier persona que haya jugado en el mismo archivo guardado de **DanceDanceRevolution® X** estarán disponibles para ser vistos. Hay cinco opciones en el Menú de Récords para escoger.


RECORDS
Game Mode (High Scores)
Game Mode (Course / Normal)
Game Mode (Course / Challenge)
Game Mode (Endless)
Hands & Feet
Exit
View high scores for Game Mode (High Scores).

PUNTAJES ALTOS DE MODO JUEGO: Ve tus puntajes más altos para todas las canciones que has bailado en la opción ESTÁNDAR del Modo Juego. Tus puntajes con letras están listados para cada nivel de dificultad en los tipos de jugador SENCILLO y DOBLE. En la parte inferior de la pantalla puedes ver tu Combinación Máxima y tu puntaje final.

MODO JUEGO CURSO/NORMAL: Ve tus récords para todos los cursos que has jugado en la opción de Modo Juego CURSOS NORMAL. Tus puntajes con letras están listados para cada nivel de dificultad en los tipos de jugador SENCILLO y DOBLE. En la parte inferior de la pantalla puedes ver tu Combinación Máxima, aciertos, número de pasos fallidos, tiempo de finalización, escenario final y puntaje final.

MODO JUEGO CURSO/RETO: Ve tus récords para todos los cursos que has jugado en la opción de Modo Juego CURSOS RETO. Los porcentajes de tu puntaje están listados para los tipos de jugador SENCILLO y DOBLE. En la parte inferior de la pantalla puedes ver tu Combinación Máxima, aciertos, número de pasos fallidos, tiempo de finalización, escenario final y puntaje final.

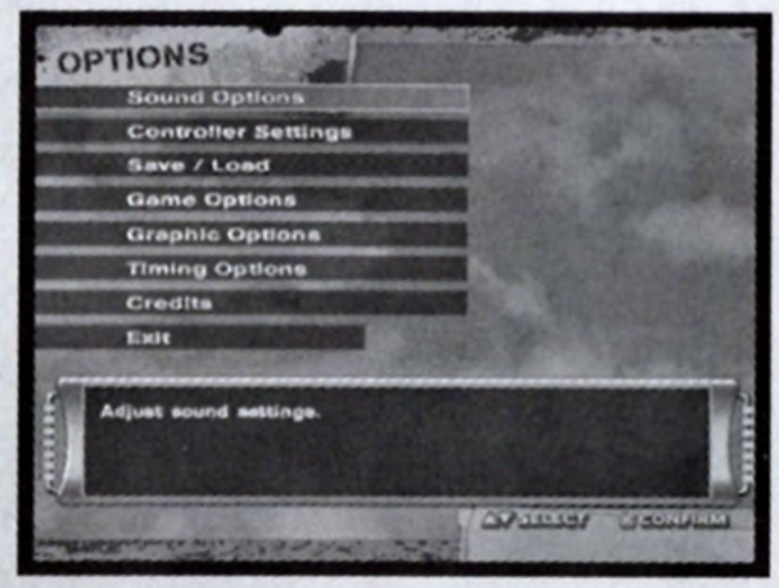
MODO JUEGO SIN FIN: Ve tus puntajes récord para todos los niveles que has jugado en la opción SIN FIN del Modo Juego. Tus puntajes finales están listados para los tipos de jugador SENCILLO y DOBLE. En la parte inferior de la pantalla puedes ver el número de escenarios acertados, conteo de Combinación Máxima y tiempo de finalización.

PIES Y MANOS: Ve tus récords para todas las canciones bailadas en PIES Y MANOS.

SALIR: Sal del Menú de Récords y vuelve al Menú Principal

OPCIONES

Engaña el juego cambiando OPCIONES DE SONIDO, CONFIGURACIÓN DEL CONTROL, OPCIONES DE JUEGO, OPCIONES GRÁFICAS y OPCIONES DE TIEMPO. También puedes GUARDAR/CARGAR la información de tu juego y ver los CRÉDITOS de DanceDanceRevolution® X desde este menú.



OPCIONES DE SONIDO: Ajusta el audio del juego como quieras. Escoge entre sonido ESTÉREO, MONOAURAL y DOLBY PRO LOGIC II. También puedes cambiar el efecto de voz durante el juego o incluir abucheos durante el juego.

CONFIGURACIÓN DEL CONTROL: Cambia la distribución del control para JUEGO DOBLE y JUEGO DE BAILE.

GUARDAR/CARGAR: Usa esta opción para Guardar o Cargar tu juego y poner el Auto Guardado en ENCENDIDO/APAGADO. También puedes establecer qué carpeta será cargada automáticamente en el Modo Edición.

OPCIONES DE JUEGO: Cambia la dificultad del juego, la configuración del fin del juego, el número de escenarios para incluir y si se activará o no el escenario adicional.

OPCIONES GRÁFICAS: Manipula la pantalla del juego. Esto incluye poner la Pantalla de Baile en ENCENDIDO/APAGADO y las Películas de fondo en ENCENDIDO/APAGADO, ajustar el Brillo del fondo, cambiar el brillo de la Flecha Predeterminada y su apariencia, elegir dónde aparece en la pantalla la Combinación y ajustar la posición de la pantalla.

OPCIONES DE TIEMPO:

CRÉDITOS: Ver los créditos de **DanceDanceRevolution® X**.

SALIR: Salir del Menú de Opciones y volver al Menú Principal.

GARANTÍA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de perdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor marque nuestros números de Garantía o Servicio Técnico que son 310.220.8330 ó 310.220.8331 de las 9:00 a.m. EST a 9:00 p.m. EST, de lunes a viernes o envíe un correo electrónico a support@konami.com. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos lo productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

SERVICIO AL CLIENTE

Si siente que no avanza en el juego o necesita ayuda, ¡no se preocupe! Puede escribir a nuestros expertos en juegos a support@konami.com o visitar nuestra sección de Ayuda en www.konami.com.

Conviértase en un KONAMI INSIDER

Regístrese ahora para convertirse en un “Informante de Konami” en **www.konami.com** para recibir consejos exclusivos de juego y noticias de productos.

⚠AVERTISSEMENT : CONCERNANT L'EPILEPSIE

À LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CENTRE DE DIVERTISSEMENT PLAYSTATION®2.

Un très faible pourcentage d'individus peuvent être victime d'une crise d'épilepsie lorsqu'ils sont confrontés à certaines stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Cessez de jouer IMMEDIATEMENT si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

- vertige
- trouble de la vision
- contraction des yeux ou des muscles
- perte de conscience
- trouble de l'orientation
- crise d'épilepsie
- tout mouvement involontaire ou convulsion

NE RECOMMENCEZ A JOUER QU'AVEC L'ACCORD DE VOTRE MEDECIN.

Comment réduire les risques de crise d'épilepsie

- Jouez dans une zone bien éclairée, le plus loin possible de l'écran de télévision.
- Evitez les télévisions à écran large. Utilisez la plus petite télévision à votre disposition.
- Evitez les utilisations prolongées de la console de jeu PlayStation®2.
  Marquez 15 minutes de pause toutes les heures de jeu.
- Evitez de jouer en cas de fatigue et de besoin de sommeil.

Cessez de jouer immédiatement si vous faites l'expérience d'un des symptômes suivants : vertige, nausée ou sensation comparable au mal des transports, douleur dans les yeux, les oreilles, les mains, les bras ou toute partie du corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIETAIRES DE RETROPROJECTEURS :

Ne branchez pas votre console PlayStation®2 sans avoir préalablement consulté le manuel de votre rétroprojecteur, à moins qu'il ne s'agisse d'un système LCD. Vous risquez d'endommager de façon permanente votre écran.

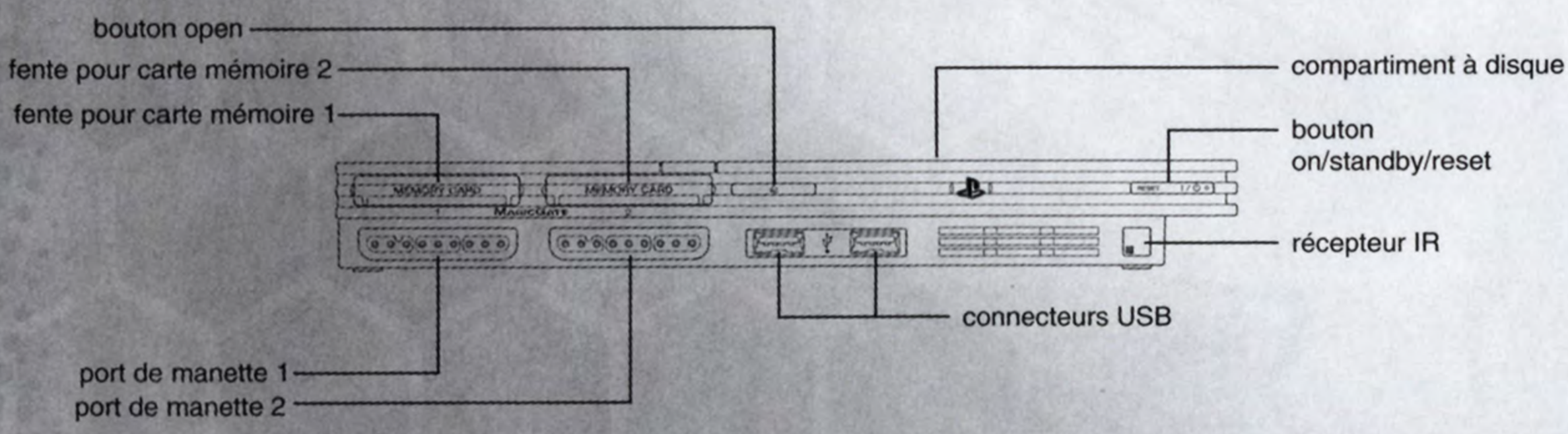
MANIPULATION DE VOTRE CD PLAYSTATION®2 :

- Ce disque est conçu pour être utilisé seulement avec les consoles PlayStation®2 portant la désignation NTSC U/C.
- Ne pliez pas le CD, ne l'écrasez pas et ne le plongez dans aucun liquide.
- Ne laissez pas le CD en pleine lumière ou près d'un radiateur ou d'une source de chaleur.
- Assurez-vous de faire des pauses régulières lorsque vous jouez longtemps.
- Gardez le CD propre. Prenez toujours le CD en le tenant par les bords et conservez-le dans son boîtier de protection lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le CD avec un chiffon sec, propre et doux, en l'essuyant de l'intérieur vers l'extérieur. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs.

TABLE DES MATIÈRES

TOUT D'ABORD 2
POUR DÉBUTER 3
COMMANDES 3
UTILISATION DE LA CAMÉRA USB EYETOY® 4
TAPIS DE DANSE DanceDanceRevolution® 5
UTILISATION DU TAPIS DE DANSE DanceDanceRevolution® 5
TROUVER VOTRE RYTHME 6
MENU PRINCIPAL 6
MODE JEU 6
MODE MAÎTRE DES RUES (STREET MASTER) 8
MODE ENTRAÎNEMENT (WORKOUT MODE) 9
MODE COURS D'ENTRAÎNEMENT (TRAINING MODE) 10
MODE ÉDITION (EDIT MODE) 10
ZONE DE PARTY 12
POINTAGE (RECORDS) 12
OPTIONS 13

TOUT D'ABORD



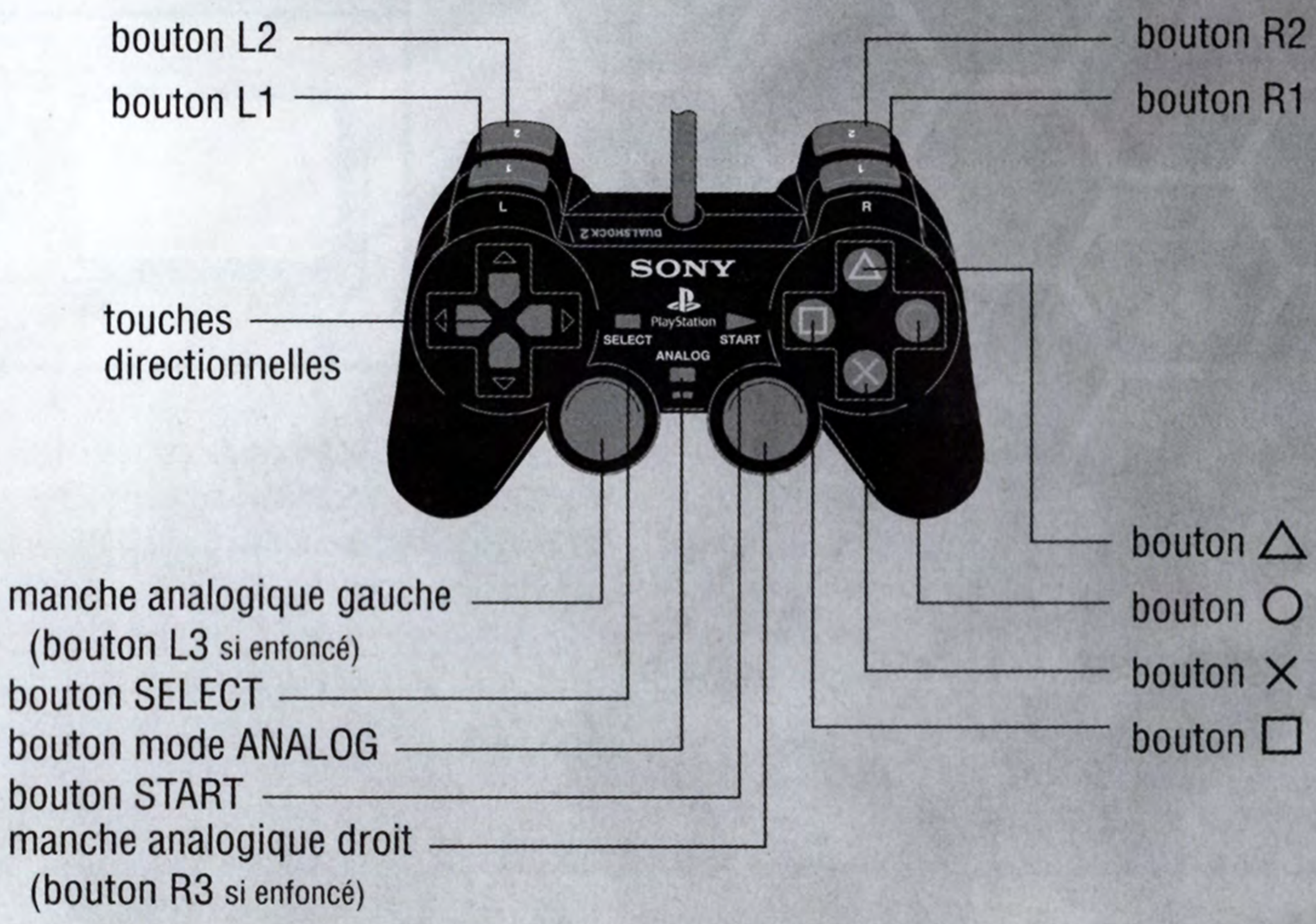
Installez votre console PlayStation®2 comme indiqué dans le mode d'emploi de votre console. Vérifiez que la console est allumée (indicateur on/standby de couleur verte). Insérez le disque DanceDanceRevolution® X dans la console, face imprimée sur le dessus. Branchez les manettes de jeu et les autres périphériques de façon appropriée. Suivez les instructions données à l'écran et référez-vous à ce manuel pour plus de renseignements sur l'utilisation de ce logiciel.

Carte Mémoire (8MB)(pour PlayStation®2)
Pour sauvegarder votre progression et vos options de jeu, insérez une carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) dans la fente pour CARTE MÉMOIRE 1 de votre console PlayStation®2. Vous pouvez charger des parties sauvegardées sur cette carte mémoire ou sur une autre carte mémoire (8MB)(pour PlayStation®2) qui contient des parties sauvegardées.

NOTE: DanceDanceRevolution X® utilise au moins 185 KB de données sur la carte mémoire pour sauvegarder chaque jeu. Soyez sûr qu'il y a suffisamment d'espace libre sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer. Ne pas introduire ou retirer la carte mémoire tout en sauvegardant / téléchargeant des jeux ou après avoir mis en marche l'alimentation.

POUR DÉBUTER

RÉGLAGES DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK® 2



COMMANDES

COMMANDES DU MENU

Choisir le Menu des Options .....touches directionnels

Choisissez l'Option .....touche ⊗

Retour au Menu précédent .....touche SELECT touche/ t

Ouvrir le Menu Rapide dans le Menu Principal ....touche START

COMMANDES DE BASE

Haut, Bas, Gauche et Droite .....touches directionnels

Haut .....touche △

Bas .....touche ×

Gauche .....touche ○

Droite .....touche □

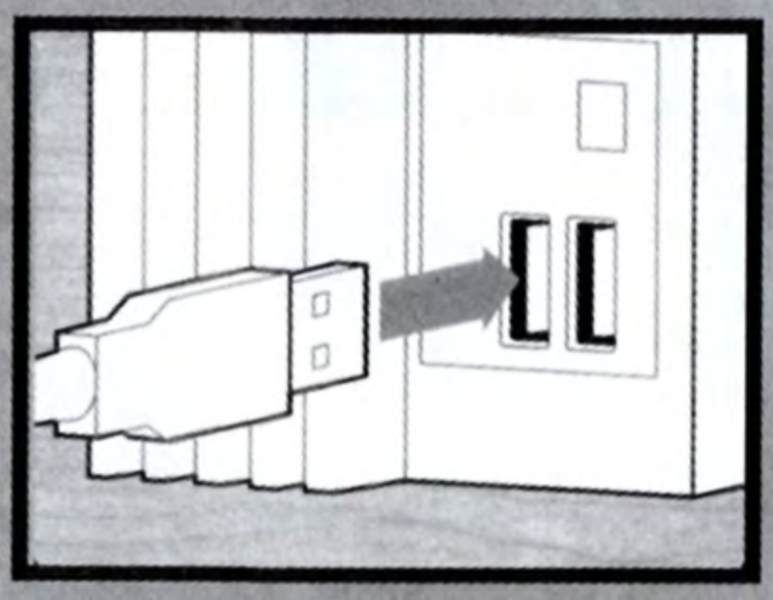
Activation de l'Auto Play .....touche SELECT

Utilisé en MODE ÉDITION .....L1, L2, et les déclencheurs R1, R2

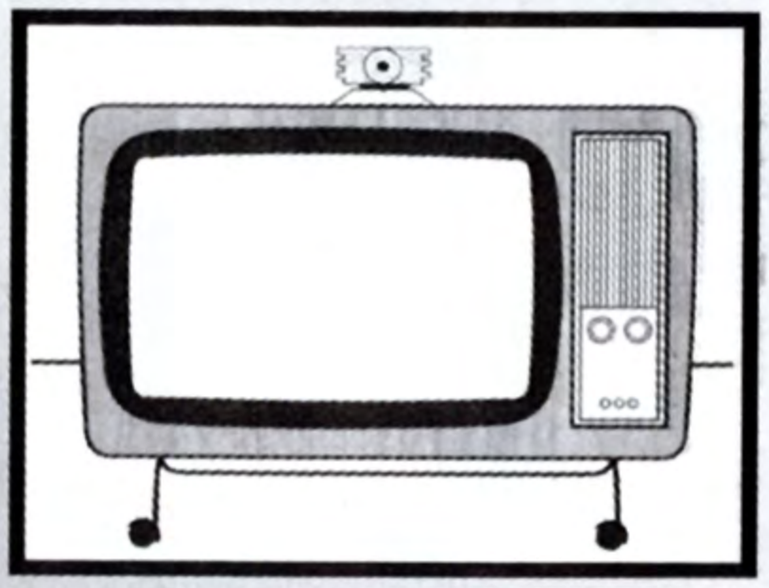
Réinitialiser le Jeu au Menu Principal .....Garder enfoncer les touches START + SELECT

REMARQUE: Certaines touches peuvent avoir des fonctions différentes selon le mode dans lequel vous jouez. Suivez les instructions à l'écran ou référez-vous à ce manuel pour plus d'informations.

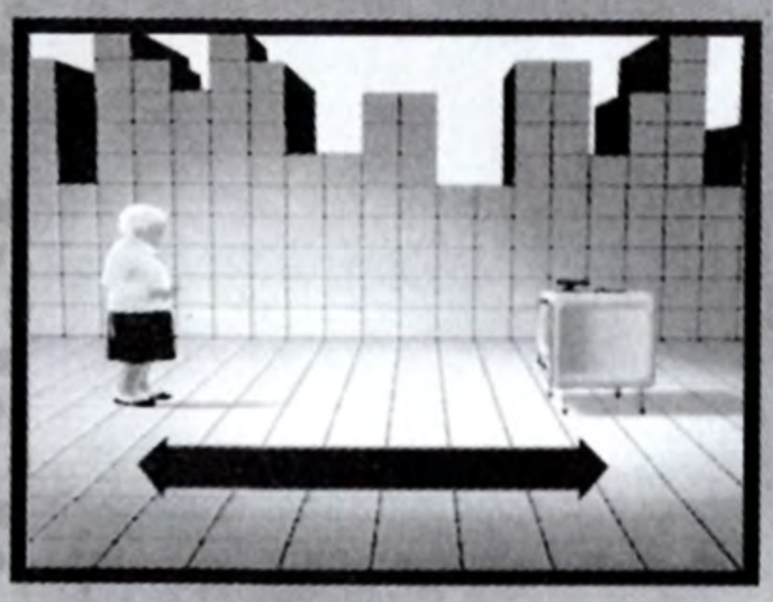
UTILISATION DE LA CAMÉRA USB EYETOY® (POUR PLAYSTATION®2)



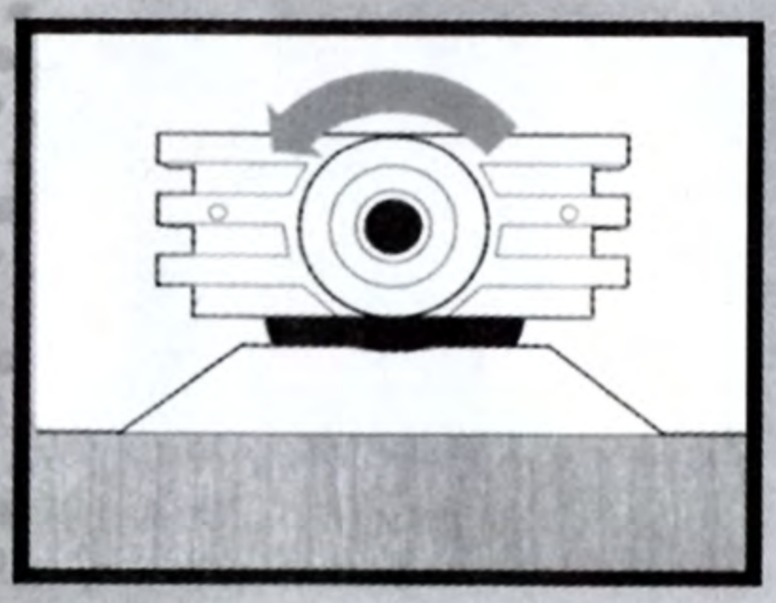
1. Insérez la Caméra USB EyeToy® (pour PlayStation®2) dans l'une des deux fentes pour port USB situées à l'avant de la console. L'indicateur de courant LED (bleu) devrait s'allumer.

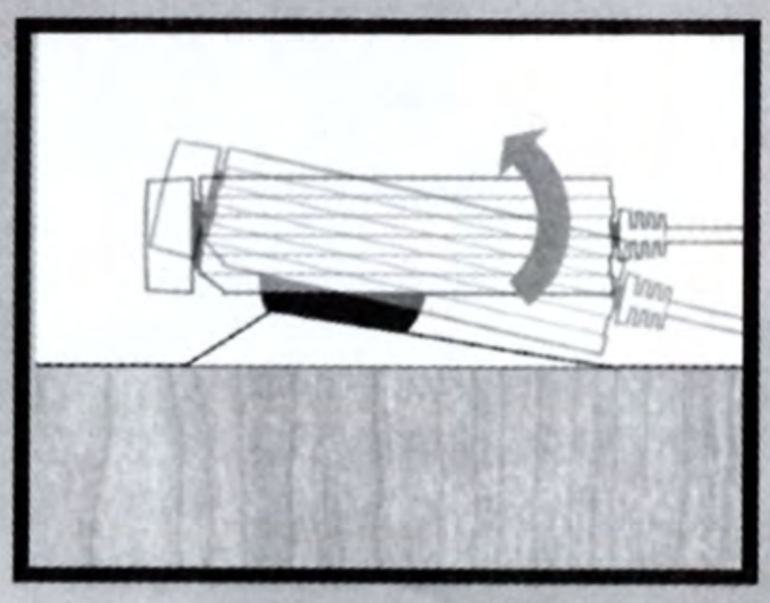


2. Placez la caméra sur ou en dessous de votre téléviseur et reculez d'environ 2 mètres.



3. Faites tourner la bague de mise au point manuelle pour ajuster la lentille de mise au point. Assurez-vous que la forme de votre corps est bien définie à l'écran. Si votre téléviseur est posé à même le sol, inclinez simplement la Caméra USB EyeToy® (pour PlayStation®2) vers le haut. Si la Caméra USB EyeToy® (pour PlayStation®2) est trop élevée, inclinez-la vers le bas. Vous pouvez également faire pivoter la base de la caméra de gauche à droite pour repositionner la caméra





REMARQUE: Des joueurs de grandeurs différentes devraient incliner l'angle de la caméra pour une plus grande commodité. NE JAMAIS déplacer la caméra entière, seulement l'incliner délicatement.

CONSEIL: Trouver votre propre style gestuel, mais il est recommandé de bouger avec les doigts écartés puisque cela crée plus de feedback de mouvement.

CONSEIL: Assurez-vous qu'il n'y ait pas de mouvement derrière vous puisque cela pourrait nuire à vos mouvements durant le jeu.

CONSEIL: Assurez-vous d'avoir assez d'espace pour jouer. Prenez en considération l'espace autour de vous et faites attention aux étagères, portes, murs, animaux de compagnie et surtout, autres personnes.

TAPIS DE DANSE DANCEDANCEREVOLUTION®

Touche SELECT: Annuler

Touche START: Débuter le jeu/
Ouvrir le Menu Rapide (Quick Menu)

Touche ⊗: Confirmer un Choix

Touche ◉: Confirmer un Choix

Flèches Directionnelles: Marchez sur les flèches correspondant aux flèches à l'écran. Lorsqu'une flèche fixe apparaît, tenez-vous sur la flèche correspondante durant toute la durée de la flèche fixe.

Touches SELECT + START:
Annule la partie actuelle et renvoie à l'Écran Titre.

REMARQUE: Certaines touches peuvent avoir des fonctions différentes selon le mode dans lequel vous jouez. Suivez les instructions à l'écran ou référez-vous à ce manuel pour plus d'informations.

UTILISATION DU TAPIS DE DANSE DANCEDANCEREVOLUTION®

Attention : S'il vous plaît, lire ceci avant de débuter le jeu

- S'il vous plaît, lire le manuel inclus avec le Tapis de danse DanceDanceRevolution® de même que le présent manuel avant l'utilisation.
- Le Tapis de danse DanceDanceRevolution® devrait être utiliser avec soin pour éviter toute blessure. Konami ne sera pas tenu responsable pour toute blessure résultant d'une mauvaise utilisation du Tapis de danse DanceDanceRevolution®.
- Le Tapis de danse DanceDanceRevolution® devrait être utilisé nu-pieds. Ne pas utiliser avec des souliers ou des bas.
- Toutes personnes souffrant de problèmes cardiaques ou respiratoires, ou ayant un handicap physique (tel que, mais ne se limitant pas, aux problèmes de dos, jointures, pieds, muscles et circulation) pouvant limiter leur performance physique, enceinte, ou ayant été averti par un médecin de limiter leur activité physique, ne devraient pas utiliser le Tapis de danse DanceDanceRevolution®.
- Toutes personnes sous l'influence d'alcool ou de drogues pouvant altérer l'équilibre ne devraient pas utiliser le Tapis de danse DanceDanceRevolution®.
- Le Tapis de danse DanceDanceRevolution® devrait être utilisé sur une surface propre et uniforme. Ne pas utiliser le Tapis de danse DanceDanceRevolution® sur du béton, de la roche ou tout autre surface ayant des objets pointus ou abrasifs.
- Retirer les meubles et tout autre objet à proximité du Tapis de danse DanceDanceRevolution® et utilisez-le dans un endroit avec suffisamment d'espace, loin des murs et des fenêtres.
- Garder le Tapis de danse DanceDanceRevolution® loin des flammes et autres sources de chaleur.
- Ne pas utiliser le Tapis de danse DanceDanceRevolution® sur une surface mouillée.
- Les enfants en bas âge devraient être constamment surveillés lors de l'utilisation du Tapis de danse DanceDanceRevolution®.
- Le cordon d'alimentation du Tapis de danse DanceDanceRevolution® devrait être installé convenablement, de façon à éviter les risques qu'une personne ne trébuche.
- Si deux Tapis de danses DanceDanceRevolution® sont utilisés, assurez-vous qu'ils soient assez espacés pour éviter que les joueurs ne se blessent.
- Lorsque le Tapis de danse DanceDanceRevolution® n'est pas utilisé, il devrait être retiré de la zone de jeu et rangé proprement.
- Le Tapis de danse DanceDanceRevolution® est une pièce d'équipement délicate. Ne pas le démanteler, modifier ou l'abuser intentionnellement. De telles actions peuvent annuler votre garantie.
- Des perturbations audio ou vidéo peuvent survenir durant une partie, causées par des vibrations dans le sol. Ajustez la localisation du Tapis de danse DanceDanceRevolution® pour remédier à ce problème.
- S'il vous plaît, ne jouer pas au jeu à des heures où le son et les vibrations pourraient déranger vos voisins.

TROUVER VOTRE RYTHME

COMMENT JOUER

Un sens élevé de chronométrage et des réflexes rapides sont essentiels au jeu DanceDanceRevolution® X, tandis que vous appuyez ou marchez sur les flèches directionnelles correspondant aux flèches défilant à l'écran. Vous devez appuyer sur la flèche directionnelle correspondant à celle à l'écran au moment où elle croise sa silhouette fixe. Plus la flèche est égale avec sa silhouette lorsque vous appuyez sur la touche, plus vous obtiendrez un pointage élevé, remplissant ainsi votre indicateur de danse pour cette chanson.

ÉCRAN DE JEU

INDICATEUR DE DANSE: La barre située dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu se remplie lorsque vous exécutez correctement des pas de danse, et elle se vide lorsque vous manquez des commandes de danse à l'écran.

ZONE DE PAS: Les quatre silhouettes de flèches au haut de l'écran de jeu, situées sous l'indicateur de danse, vous indiquent quelle direction vous êtes en train d'indiquer.

FLÈCHES DIRECTIONNELLES: Ces flèches défilent à l'écran de jeu durant une chanson, vous indiquant à quel moment effectuer vos pas de danse.

FLÈCHES DIRECTIONNELLES FIXES: Une série de flèches directionnelles se trouvant à proximité les unes des autres est une Flèche Fixe. Vous devez maintenir ce pas de danse dans la direction indiquée pour une plus longue durée. Si vous relâchez le pas avant que la Flèche Fixe ne soit terminée, vous n'obtiendrez pas le maximum de points pour ce pas.

TITRE DES CHANSONS: Le titre de la chanson jouant actuellement est affiché au centre, au bas de l'écran, à droite du pointage du joueur.

DIFFICULTÉ: La difficulté sélectionnée pour la chanson jouant actuellement est affichée dans la partie inférieure gauche de l'écran, au-dessus du pointage du joueur.

POINTAGE DU JOUEUR: Pour surveiller votre pointage, observez les chiffres situés dans la partie inférieure gauche de l'écran.

MENU PRINCIPAL

MODE JEU: Jouez à DanceDanceRevolution® comme au jeu d'arcade.

MODE MAÎTRE DES RUES (STREET MASTER MODE): Dansez d'un épisode à l'autre tout en déverrouillant de nouvelles chansons et en rencontrant de nouveaux amis en chemin.

MODE ENTRAÎNEMENT: Atteignez vos buts de forme physique tout en dansant. Ce mode vous permet de garder en mémoire vos progrès et de vous fixer des buts à atteindre.

MODE COURS D'ENTRAÎNEMENT: Ici vous pouvez pratiquer vos pas de danse! Vous pouvez ajuster certains réglages, tel que la difficulté et des segments de chanson à pratiquer, pour personnaliser vos entraînements.

MODE ÉDITION (EDIT MODE): Utilisez n'importe quelle chanson disponible et créez vos propres pas de danse. Les options de direction et de position des flèches vous permettent des personnalisations illimitées.

ZONE DE PARTY: Joignez le RÉSEAU PLAYSTATION® (PLAYSTATION®NETWORK) et dansez avec vos amis à distance.

POINTAGE: Examinez tous vos plus hauts pointages!

OPTIONS: Personnalisez le jeu selon vos goûts. Ce menu vous permet de changer les OPTIONS DE SON (SOUND OPTIONS), RÉGLAGES DU TAPIS DE DANSE/DE LA MANETTE (CONTROLLER SETTINGS), OPTIONS DU JEU (GAME OPTIONS), OPTIONS GRAPHIQUES (GRAPHIC OPTIONS), OPTIONS DE CHRONOMÉTRAGE (TIMING OPTIONS), et d'effectuer la SAUVEGARDE/CHARGEMENT (SAVE/LOAD) de votre partie. Vous pouvez également voir les l'ÉQUIPE DE PRODUCTION (CREDITS).

INFORMATION: Utilisez cet endroit comme outil de référence pour répondre aux questions que vous pourriez avoir concernant les différents modes du jeu.

MODE JEU

Vous pouvez choisir parmi une grande variété d'options, vous permettant de personnaliser votre expérience de danse.

CHOISISSEZ VOTRE STYLE

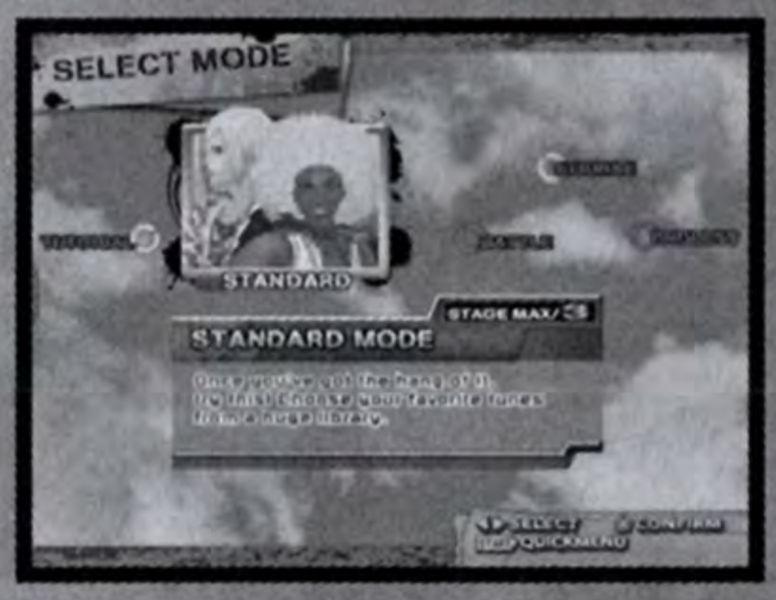
Vous pouvez choisir quel style de tapis de danse DanceDanceRevolution® vous désirez utiliser.

SOLO (SINGLE): Une partie d'un joueur utilisant le tapis de danse DanceDanceRevolution® à quatre flèches.

VERSUS: Compétition entre deux joueurs qui utilisent chacun un Contrôleur DanceDanceRevolution® à quatre flèches.

DOUBLE: Une partie d'un joueur qui utilise deux tapis de danse DanceDanceRevolution®. Le défi idéal pour les danseurs experts!

CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE



Choisissez votre danseur ou —- choisissez ALÉATOIRE (RANDOM) pour laisser le jeu choisir un danseur au hasard.

CHOISISSEZ VOTRE MODE

Une fois votre personnage choisi, il est temps de choisir votre mode de danse. Choisissez entre les cinq options qui vous sont offertes.

TUTORIEL: Le jeu vous procurera des instructions auditives qui vous permettront d'apprendre à jouer à un rythme plus lent.

STANDARD: Ceci est le style de jeu classique de DanceDanceRevolution®, exactement comme à l'arcade. Dansez au rythme de la musique en exécutant les pas de danse à temps.

COMBAT (BATTLE): Jouer contre l'ordinateur ou un ami et utilisez vos meilleurs mouvements de danse pour attaquer votre adversaire. Choisissez parmi cinq niveaux de difficulté sur une échelle de 1-5, 1 étant le plus FACILE (EASY) et 5 le plus DIFFICILE (DIFFICULT).

COURSE: Utilisez ce test d'endurance pour voir combien de chansons consécutives vous pouvez terminer. Choisissez entre le mode NORMAL, où vous commencez avec une petite partie remplie de l'indicateur de danse et vous dansez jusqu'à ce qu'il soit vide, ou le mode DÉFI (CHALLENGE), dans lequel vous n'avez le droit de manquer qu'un certain nombre de flèches avant d'être disqualifié.

INFINI (ENDLESS): Jouez un nombre infini de chansons, tant et aussi longtemps que vous le désirez. Vous pouvez sauvegarder votre progrès au milieu et recommencer à partir de cet endroit la prochaine fois que vous jouerez.

CHOISISSEZ LA MUSIQUE

Visualisez la liste des chansons et choisissez celles qui vous plaisent. Utilisez les touches gauche/droit des touches directionnelles sur la manette ou les flèches directionnelles gauche/droite sur le tapis de danse DanceDanceRevolution® pour vous déplacer d'une chanson à l'autre. Un avant-goût des chansons jouera automatiquement avant qu'un choix ne soit fait. Il y a trois options additionnelles parmi lesquelles choisir en plus de la liste des chansons. Ces choix sont ROULETTE, ALÉATOIRE (RANDOM) et DONNÉES ÉDITÉES (EDIT DATA).

ROULETTE: Faites tourner la roue de musique et appuyez sur la touche ⊗ pour faire ralentir la roue et la faire arrêter sur une chanson. Vous n'êtes pas obligé de choisir la chanson sélectionnée ainsi.

ALÉATOIRE (RANDOM): Commencez à jouer tout de suite en choisissant une chanson au hasard.

DONNÉES ÉDITÉES (EDIT DATA): Faites jouer les fichiers que vous avez créés en Mode Édition (Edit Mode). Choisissez à partir de l'un de vos cinq Dossiers (Folders) pour accéder à leurs données modifiées. Choisissez ensuite une chanson pour commencer la danse que vous avez créée. Choisissez DONNÉES DE DANSE ORIGINALE (ORIGINAL STEP DATA) pour revenir à la liste de pas de danse originale. Tandis que vous visualisez les diverses chansons, vous avez également accès aux fonctions suivantes. Lorsque tous les ajustements sont faits, confirmez votre choix en appuyant sur la touche ⊗.

CHANGER LA DIFFICULTÉ

Appuyez sur les touches haut/bas ou les flèches directionnelles haut/bas sur votre tapis de danse Dance-DanceRevolution® pour vous déplacer entre les difficultés DÉBUTANT (BEGINNER), BASE (BASIC), DIFFICILE (DIFFICULT) et EXPERT. Certaines chansons ont également un niveau de difficulté DÉFI (CHALLENGE).

RADAR DE RYTHME (GROOVE RADAR)

Le Radar de Rythme (Groove Radar) est une représentation graphique de la difficulté de la chanson basée sur cinq caractéristiques. Un graphique de forme pentagonale illustre la nature de chaque chanson. Comme règle générale, lorsque l'ensemble du graphique augmente, la difficulté de la chanson augmente aussi.

COURANT (STREAM): Représente l'ensemble de la densité des pas de danse.

CHAOS: Mesure le degré d'irrégularité/complexité des pas de danse.

FIXE (FREEZE): Illustre le nombre de flèches fixes dans les pas de danse.

AIR: Représente le nombre de sauts (c'est-à-dire, le temps où le joueur est en l'air) contenus dans les pas de danse.

VOLTAGE: Affiche le degré maximum de densité dans les pas de danse.

MENU RAPIDE (QUICK MENU)

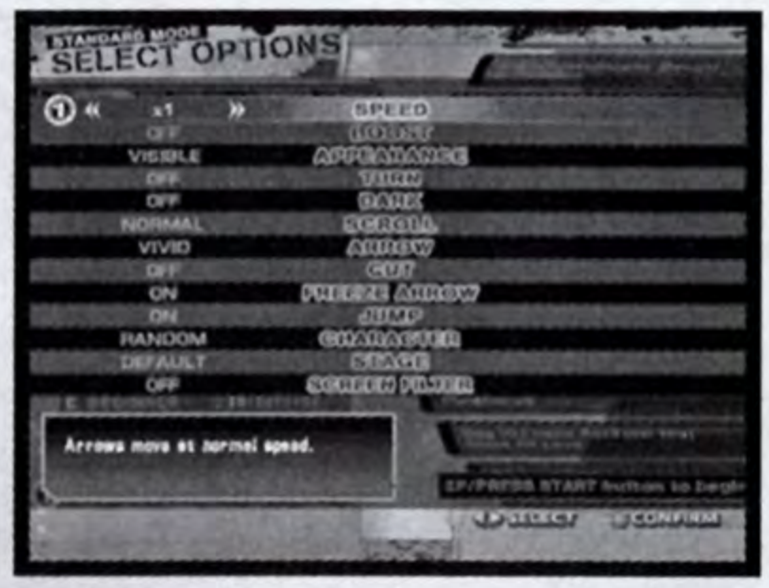
Appuyez sur la touche START lorsque vous êtes dans le Menu de Sélection de Musique (Select Music Menu) pour ouvrir le Menu Rapide (Quick Menu). Vous pouvez choisir entre trois options à partir de ce menu.

CLASSER (SORT): Classe les chansons selon les personnalisations, l'ordre alphabétique, l'ordre BPM, le niveau de difficulté ou selon vos favorites.

POINTAGE (RECORDS): Visualisez vos pointages pour vos performances SOLO (SINGLE) et DOUBLE. Les pointages sont listés par chanson et séparés par catégorie de difficulté. Positionnez votre curseur sur un pointage pour visualiser le pointage final et le nombre de combos maximums (Max Combo).

SAUVEGARDE (SAVE): Sauvegarde vos données.

OPTIONS



Les Options peuvent être sélectionnées pour chaque chanson en choisissant OPTIONS dans le Radar de Rythme (Groove Radar). Un Menu d'Options s'affichera à l'écran vous permettant d'ajuster plusieurs caractéristiques. Lorsque vous jouez à plusieurs joueurs, tous les joueurs peuvent changer leurs Options en même temps, indépendamment les uns des autres, à partir du même Menu des Options. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche △ pour quitter le menu.

VITESSE (SPEED): Ajustez la vitesse du défilement des flèches à l'écran. Vous pouvez choisir parmi six niveaux de vitesse différents : x1 (vitesse par défaut), x1.5, x2, x3, x5 et x8. Votre choix n'affectera pas la vitesse de lecture de la musique.

BOOST: Lorsque cette fonction est active (ON), la vitesse des pas de danse augmentera graduellement tandis qu'ils défilent à l'écran, jusqu'à obtention de la vitesse sélectionnée. Cette option n'est pas activée (OFF) par défaut.

APPARENCE (APPEARANCE): Vous pouvez changer l'apparence des pas de danse. Le réglage par défaut est VISIBLE, ce qui vous permet de voir les pas de danse en tout temps. Si vous choisissez CACHÉ (HIDDEN), les pas de danse disparaîtront subitement. Le choix SOUDAIN (SUDDEN), fait apparaître les pas de danse de façon subite et FURTIF (STEALTH) cache complètement les pas de danse.

ROTATION (TURN): Les pas de danse peuvent être réorganisés ici. Le réglage par défaut est inactivé (OFF), laissant les pas de danse dans leur position originale. Choisissez MIROIR (MIRROR) pour faire pivoter les pas de danse de 180 degrés, GAUCHE (LEFT), pour les faire tourner de 90 degrés ver la gauche, DROITE (RIGHT), pour les faire tourner de 90 degrés vers la droite et BRASSEMENT (SHUFFLE) pour les faire apparaître dans un ordre aléatoire.

NOIR (DARK): Lorsqu'il est activé (ON), ce mode vous permet de jouer sans la zone de pas.

DÉFILEMENT (SCROLL): En choisissant INVERSER (REVERSE), les pas de danse défileront de haut en bas au lieu de bas en haut. Choisir NORMAL fait défiler les pas de danse de bas en haut.

FLÈCHE (ARROW): Changez la couleur des flèches ici. Le réglage par défaut, VIVD, représente les flèches normales. L'option NOTE fait changer la couleur des flèches selon le chronométrage. L'option FLAT présente des flèches qui ne sont pas séparées par différentes couleurs et l'option ARC-EN-CIEL (RAINBOW), présente des flèches qui changent de couleur.

ENTRECOUPÉ (CUT): Activez (ON) cette fonction pour que les pas de danse apparaissent à l'écran en quatre pulsations chronométrées. Laissez l'option à OFF pour que les pas de danse suivent le motif habituel.

FLÈCHE FIXE (FREEZE ARROW): Activez (ON) cette option pour inclure des flèches fixes dans la séquence ou choisissez OFF pour les omettre.

SAUT (JUMP): Activez (ON) cette fonction pour inclure des pas simultanés dans la séquence de pas de danse, OFF 1 pour convertir les pas simultanés en pas simples et OFF 2 pour les omettre entièrement de la séquence.

PERSONNAGE: Changez votre personnage.

SCÈNE (STAGE): Changez l'endroit où vous dansez.

FILTRE (FILTER): Ajustez le filtre situé derrière les flèches. Choisissez OFF pour désactiver le filtre complètement, SOMBRE (DARK) pour avoir un filtre léger, NOIR (DARKER) pour un filtre plus sombre, ou **TRÈS NOIR** (DARKEST) pour avoir un filtre vraiment noir.

MODE MAÎTRE DES RUES (STREET MASTER MODE)

Dans le Mode Maître des Rues, vous danserez à travers la ville. Rencontrez de nouveaux amis dans différents endroits de la ville et découvrez l'histoire du personnage que vous avez choisi.

CHOIX DU PERSONNAGE

Une fois avoir choisi le Mode Maître des Rues, vous aurez la possibilité de choisir parmi plusieurs personnages. Cependant, vous n'aurez qu'un seul choix lors de votre première visite. Chaque personnage a une personnalité unique et un ordre du jour différent pour leurs aventures de danse. Dansez à travers tous les épisodes pour déverrouiller des personnages additionnels.

STREET MASTER MODE
EPISODE 0
The party's tonight and everybody's going to be there!
Dressed to impress, Emi's on her way to the scene.
SELECT
CONFIRM

CHOIX DE L'ÉPISODE

Chaque épisode se déroule à différents endroits dans la ville. Terminer des épisodes vous permet de découvrir de nouveaux endroits sur la carte.

RÉGLAGE DE LA DIFFICULTÉ

Lorsque vous avez choisi un épisode, vous pouvez choisir de le jouer au niveau de difficulté par défaut ou vous pouvez décider de l'augmenter.

NORMAL: Choisissez à partir de la chanson et difficulté par défaut pour cet épisode.

AVANCÉ (ADVANCE): Jouez pour gagner! Obtenez un pointage plus élevé que votre adversaire pour gagner. Chaque chanson gagnée vous donne 1 point.

COMMENT JOUER

Jouez au son d'une chanson en utilisant la manette DUALSHOCK®2 ou le tapis de danse DanceDanceRevolution®. Lorsque vous terminez une chanson, le prochain épisode sera accessible sur la carte à l'écran pour votre personnage.

MENU RAPIDE (QUICK MENU)

Appuyez sur la touche START lorsque vous vous trouvez dans le Menu Choix d'Épisode pour ouvrir le Menu Rapide. Choisissez SAUVEGARDE (SAVE) pour sauvegarder vos données ou POINTAGE (RECORDS) pour visualisez le progrès de chaque personnage.

MODE ENTRAÎNEMENT (WORKOUT MODE)

Gardez un suivi de votre progrès à travers chaque entraînement.

POUR COMMENCER

Choisissez MODE ENTRAÎNEMENT (WORKOUT MODE) à partir du Menu Principal pour commencer votre quête de santé physique. Choisissez ensuite NOUVEAU (CREATE NEW) ou INVITÉ (GUEST). Si vous entrez en tant qu'invité, votre progrès ne sera pas sauvegardé. Choisir Nouveau vous amènera à un écran où vous pourrez choisir votre nom. Après avoir entré un nom, vous devrez choisir la couleur du cadre et décider si vous voulez protéger votre profil au moyen d'un mot de passe. Si vous choisissez OUI (YES), vous devrez créer un mot de passe de quatre flèches puis le répéter en utilisant la manette DUALSHOCK®2 ou le tapis de danse DanceDance-Revolution®. Finalement, choisissez si vous voulez créer un nouvel utilisateur avec les réglages actuels.

Après avoir créé un nouvel utilisateur ou être entrer en tant qu'invité, le Menu Mode Entraînement apparaîtra. Vous avez trois options : JOUER (PLAY), POINTAGE (RECORD) ou RETOUR (BACK).

JOUER (PLAY): Avant de commencer à danser, un menu avec des critères d'entraînement à personnaliser apparaît à l'écran. Il y a six options à ajuster.

POIDS (Weight): Inscrivez votre poids. Il sera affiché en livres et en kilos.

MENU: Choisissez si vous voulez suivre votre progrès en tant que CALORIES BRÛLÉES (CALORIES BURNED), TEMPS JOUÉ (PLAY TIME), ou AUCUN RÉGLAGE (NO SETTING).

BUT (Goal): Choisissez votre but basé sur votre choix de menu. Pour Calories Brûlées, vous pouvez indiquer combien de calories vous aimeriez brûler. Pour Temps Joué, vous pouvez indiquer la durée d'une partie. Aucun But peut être indiqué si vous avez choisi l'option AUCUN RÉGLAGE (NO SETTING) sous Menu.

PAS D'ENTRAÎNEMENT (Workout Step): Choisissez entre SOLO/OFF (SINGLE/OFF), SOLO/ON (SINGLE/ON), DOUBLE/OFF, ou DOUBLE ON. Lorsque cette option est activée (ON) pour un joueur solo ou double, le tempo est placé à Entrecoupé (Cut). Cela signifie qu'aucun tempo n'est plus court qu'une note quadruple.

Saut (Jump): Activez (ON) cette option pour avoir des pas de danse simultanés dans la séquence ou désactivez-la (OFF) pour les enlever complètement.

PROGRAMME (Program): Choisissez COURSE pour jouer des chansons conçues pour l'entraînement physique ou créez votre propre routine. Choisissez LIBRE (FREE) pour sélectionner les chaque chanson individuellement et faites-les jouer une par une.

POINTAGE (RECORD): Ici se trouve le journal qui conserve le progrès de votre entraînement sur une certaine période de temps et selon les dates spécifiées. Les données conservées regroupent le nombre cumulatif de calories brûlées, le nombre de kilomètres que vous avez couru, le nombre de chansons jouées et la moyenne de calories brûlées.

RETOUR (BACK): Revenez à l'écran de sélection de l'utilisateur.

CHOIX DE COURS

Choisissez un cours construit spécifiquement pour vous procurer un entraînement redoutable. Vous pouvez choisir de créer votre propre cours en choisissant ORDRE (ORDER), ou jouer l'un des huit cours mis à votre disposition. La liste de chansons pour chaque cours est affichée sur le côté gauche de l'écran. Sur le côté droit se trouvent quelques options de plus.

NORMAL: Les chansons jouent normalement. Cette option est accessible pour tous les cours.

DIFFICILE (DIFFICULT): Les chansons jouent en mode Difficile. Cette option est accessible seulement pour MEILLEURES 1-4 (BEST 1-4), MEILLEURES LONGUES (BEST LONG), et TOUTES ALÉATOIRES (RANDOM ALL).

ORDRE (ORDER): Créez votre propre succession de chansons. Choisissez un des espaces vides pour ouvrir une liste de chansons parmi lesquelles vous pouvez choisir. Vous pouvez également régler le niveau de difficulté de chaque chanson en plaçant le curseur sur une chanson et en appuyant sur la touche directionnelle ➡ pour accéder au menu de difficultés.. De plus, une fois dans le menu des difficultés, vous pouvez accéder au Menu des Options, déterminer le nombre d'étapes de l'Étape Finale (Final Stage) et utiliser la fonction Fin d'Ordre (End Order) pour que votre cours personnalisé se termine sur la chanson sélectionnée. Cette option est accessible seulement dans le menu Ordre (Order).

OPTIONS: Accédez au Menu des Options du jeu. Ce Menu est identique à celui du Mode Jeu (Game Mode).

ÉCRAN DE JEU

En plus de l'écran de jeu standard, vous trouverez aussi un Compteur de Temps (Time Meter) et un Compteur KCal (KCal Meter). Le Compteur de Temps, situé au-dessus du titre de la chanson au bas et au centre de l'écran, vous indique la durée de votre danse, tandis que le Compteur KCal, situé sous le pointage dans la partie inférieure gauche de l'écran, vous indique le nombre de calories brûlées.

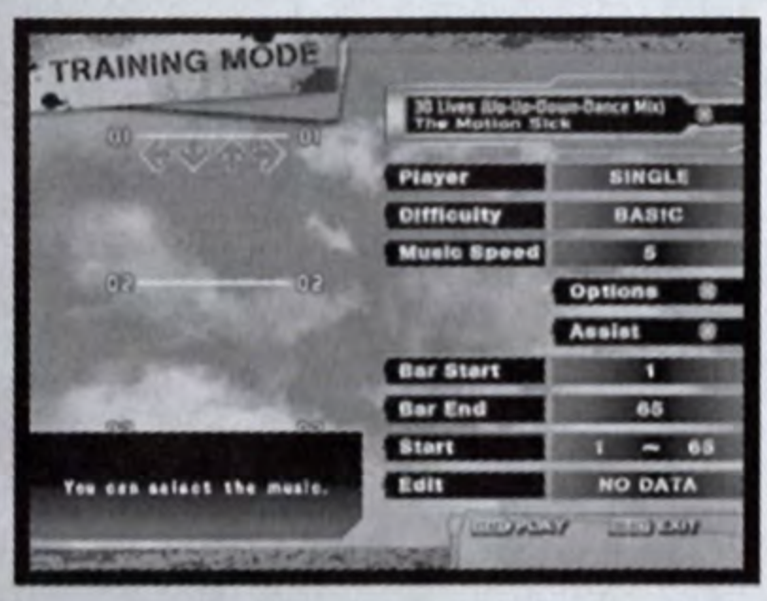
MODE COURS D'ENTRAÎNEMENT (TRAINING MODE)

Le Mode Cours d'Entraînement (Training Mode) vous permet de vous concentrer sur certaines sections des chansons, vous permettant de vous perfectionner et d'obtenir un meilleur pointage dans les autres modes du jeu.

CHOIX DE CHANSON (SONG SELECTION): Choisissez la chanson que vous désirez pratiquer.

JOUEUR (PLAYER): Choisissez quelle sorte de type de joueur vous voulez utiliser : SOLO (SINGLE), VERSUS et DOUBLE.

DIFFICULTÉ (DIFFICULTY): Choisissez la difficulté de votre séance de pratique : DÉBUTANT (BEGINNER), DE BASE (BASIC), DIFFICILE (DIFFICULT), et EXPERT.



VITESSE DE LA MUSIQUE (MUSIC SPEED): Déterminez la vitesse du défilement des commandes de danse à l'écran, cinq étant le plus rapide et un le plus lent. Vous pouvez également choisir diverses options affectant les sortes de flèches et leurs apparences : VITESSE (SPEED), BOOST, APPARENCE (APPEARANCE), ROTATION (TURN), NOIR (DARK), DÉFILEMENT (SCROLL), FLÈCHE (ARROW), ENTRECOUPÉ (CUT), FLÈCHE FIXE (FREEZE ARROW), et SAUT (JUMP). Choisissez d'activer ou non le mode Assistance incluant APPLAUDISSEMENTS (HAND CLAP), MÉTRONOME, et CHANSON (SONG) pour vous aider à apprendre et garder le rythme de la chanson.

COMMENCER À UN ENDROIT (BAR START): Si vous ne voulez pas jouer toute la chanson pour vous rendre au segment que vous désirez pratiquer, utilisez cette option pour déterminer à quel endroit dans la chanson vous voulez commencer. Une représentation visuelle des mouvements de danse sera affichée pour le segment choisi.

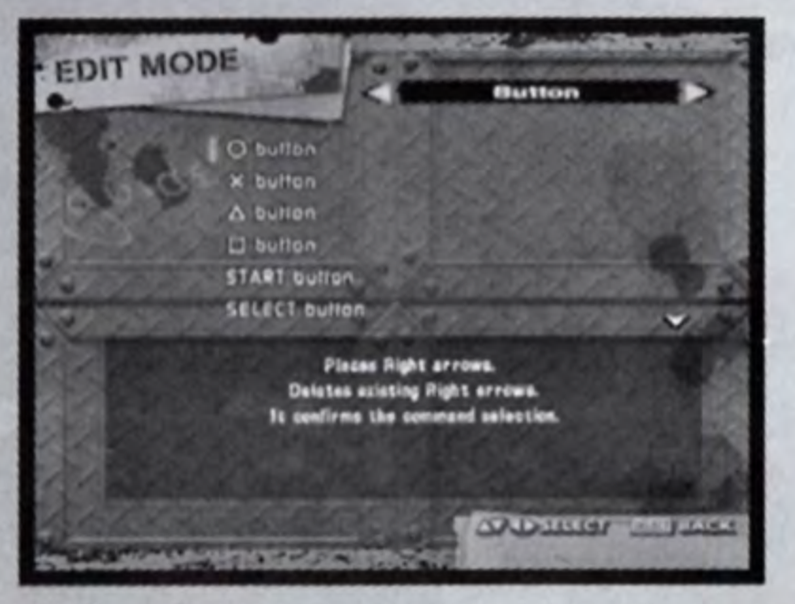
TERMINER À UN ENDROIT (BAR END): Choisissez l'endroit dans la chanson où vous désirez arrêter de danser.

DÉBUTER (START): Choisissez si vous désirez jouer la danse normalement ou si vous désirez jouer les portions de la danse qui ne comportent pas de mouvements de danse.

ÉDITION (EDIT): Choisissez n'importe quelles données sauvegardées dans le Mode Édition (Edit Mode) et utilisez-les dans le Mode Cours d'Entraînement (Training Mode).

MODE ÉDITION (EDIT MODE)

Pour débuter le Mode Édition (Edit Mode), créez un nouveau fichier sur votre carte mémoire de PlayStation®2. Choisissez une chanson du jeu et commencez votre travail pour créer votre danse unique.



NOUVEAU FICHIER (NEW DATA)

Créez un nouveau fichier Mode Édition. Choisissez premièrement la chanson qui sera associée à ce fichier. Choisissez ensuite SOLO (SINGLE), COUPLE ou DOUBLE pour déterminer le type de joueurs. À partir de là, vous devez décider si vous voulez importer les Données de Konami, qui sont les séquences de danse utilisées en Mode Jeu. Si vous choisissez OUI (YES), vous devrez choisir le niveau de difficulté que vous désirez importer.

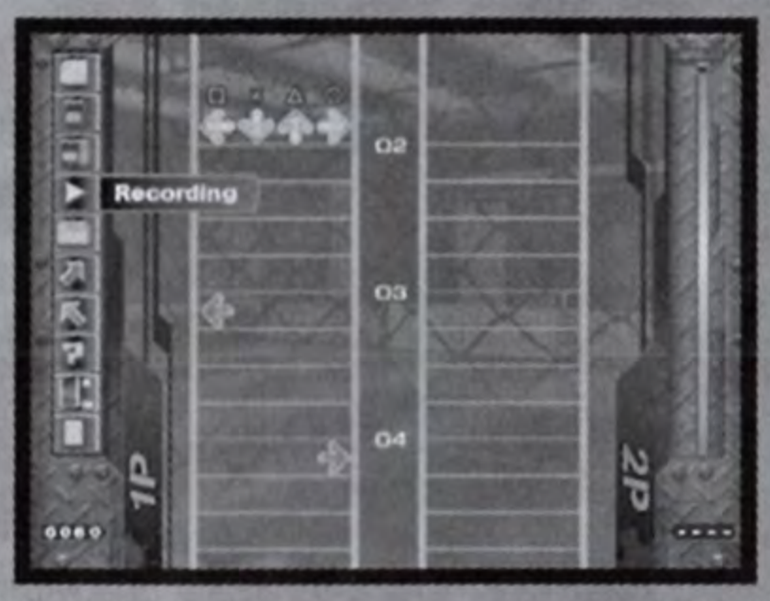
SAUVEGARDE & CHARGEMENT (SAVE & LOAD)

Ouvrez un fichier en Mode Édition sauvegardé précédemment ou sauvegardez le fichier sur lequel vous travaillez présentement.

SAUVEGARDE RAPIDE (QUICK SAVE)

Après avoir sauvegardé et nommé votre fichier en utilisant l'option SAUVEGARDE & CHARGEMENT (SAVE & LOAD), utilisez l'option de SAUVEGARDE RAPIDE (QUICK SAVE) pour archiver rapidement votre travail.

ENREGISTREMENT (RECORDING)



Utilisez ces options pour vous aider dans votre processus d'édition.

TYPE DE LECTURE (PLAY TYPE): Choisissez entre REGARDER (WATCH), REMPLACER LES DONNÉES (OVER INPUT), SAUVEGARDER LES DONNÉES (SAVE INPUT), JUGE 1 (JUDGE 1) et JUGE 2 (JUDGE 2).

REJOUER (REPEAT): Activez (ON) ou désactivez (OFF) la lecture continue.

DONNÉES SE (INPUT SE): Inverse la position des flèches et efface les effets sonores.

APPLUADSSEMENTS (HAND CLAP): Activez (ON) ou désactivez (OFF) les applaudissements durant l'enregistrement. Cette fonction est accessible seulement en Type de Joueur Juge 1 (Judge 1) et Juge 2 (Judge 2).

FILTRE LUMINEUX (FILTER BRIGHT): Ajustez la quantité de l'écran d'édition qui pourra être aperçue durant la lecture. Le filtre peut être ajusté de 0 à 100. Cette option n'est accessible que pour le Type de Joueur Juge 2 (Judge 2).

OPTIONS

Choisissez parmi diverses options qui vous permettent de transformer l'apparence de l'écran d'édition.

TYPE D'ENTRÉE DE DONNÉES (INPUT TYPE): Choisissez GARDER (KEEP) pour que le curseur reste en place après avoir apposé une flèche, ou choisissez SUIVANT (NEXT) pour que le curseur se place automatiquement sur la prochaine ligne.

BGM: Activez (ON) ou désactivez (OFF) la musique de fond durant l'édition. Si vous activez la musique de fond, vous entendrez votre chanson jouer.

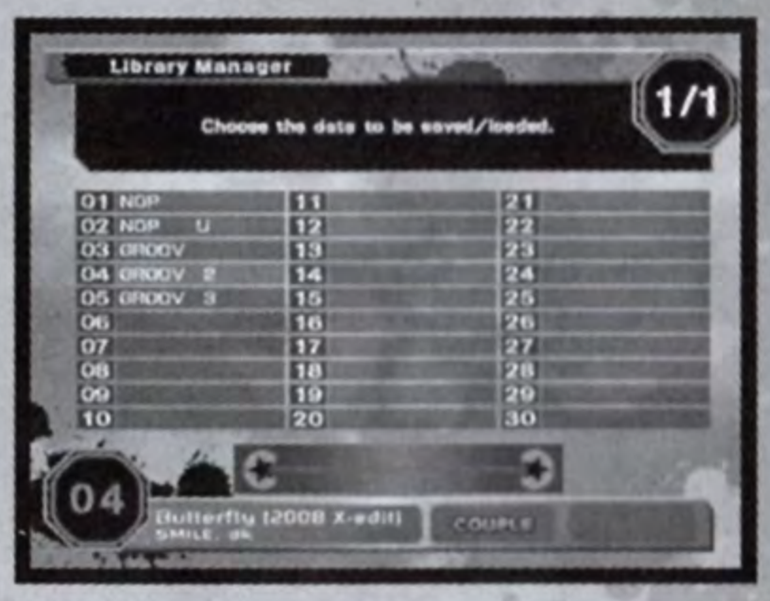
AIDE (ICON EXPL): Activez (ON) ou désactivez (OFF) les explications des diverses icônes du Menu d'Édition.

STATUS: Activez (ON) ou désactivez (OFF) l'affichage de l'information détaillée pour la chanson actuelle.

ORGANISATEUR DE LA BIBLIOTHÈQUE (LIBRARY MANAGER)

Effectuez des changements, effacez et organisez les fichiers que vous avez créés en Mode Édition. Choisissez un fichier à partir du Menu de L'Organiseur de la Bibliothèque pour pouvoir choisir parmi plusieurs options.

COPIER (COPY): Copiez les Données Éditées. Rappelez-vous qu'il est impossible de posséder deux fichiers portant le même nom.



RENOMMER (RENAME): Changez le nom du fichier.

CHANGEMENT (CANGE): Réorganisez les fichiers sauvegardés selon vos préférences.

RENDEMENT (OUTPUT): Copiez et reformatez les Données d'Édition sur votre carte mémoire afin de l'utiliser avec l'option d'organisation de la carte mémoire de l'écran de navigation de votre console de PlayStation®2.

SUPPRIMER (DELETE): Supprimez un fichier de la Bibliothèque d'Édition.

SAUVEGARDER (SAVE): Utilisez cette option pour sauvegarder les changements que vous avez effectués à la Bibliothèque d'Édition.

ANNULER (CANCEL): Ferme le menu d'affichage et vous ramène à la liste des noms de fichiers.

SUPPRIMER UN CLASSEUR (FOLDER DELETE): Cette option, située au bas de l'Organisateur de la Bibliothèque, vous permet de supprimer un classeur de la Bibliothèque d'Édition.

CRÉER UN CLASSEUR (FOLDER CREATE): Créez un nouveau classeur dans la Bibliothèque d'Édition. Vous pouvez créer jusqu'à cinq classeurs.

ORGANISATEUR EXTÉRIEUR (OUTSIDE MANAGER)

Organisez vos données à votre goût.

ENTRÉE DE DONNÉES (INPUT): Copiez les données (Edit Data) dans la Bibliothèque d'Édition (Edit Library).

STATUS ON: Lorsque le curseur est placé sur le fichier, l'information détaillée de ce fichier, tel que le titre de la chanson et le type de joueur, sera affichée.

STATUS OFF: L'information de chaque fichier ne sera pas affichée.

GUIDE

Référez-vous à ce menu pour l'information et la description de toutes les options disponibles en Mode Édition (Edit Mode). Ce menu explique également la commande des touches pour éditer une chanson.

TOUCHE ◯: Dans la zone où vous éditez la séquence de pas, cette touche place les flèches vers la Droite et supprime les flèches vers la Droite existantes. Dans le menu d'édition, Cette touche confirme un choix.

TOUCHE ✕: Dans la zone où vous éditez la séquence de pas, Cette touche place les flèches vers le Bas et supprime les flèches vers le Bas existantes. Dans le menu d'édition, Cette touche confirme un choix.

TOUCHE △: Dans la zone où vous éditez la séquence de pas, Cette touche place les flèches vers le Haut et supprime les flèches vers le Haut existantes. Dans le menu d'édition, cette touche annule un choix.

TOUCHE □: Dans la zone où vous éditez la séquence de pas, cette touche place les flèches vers la Gauche et supprime les flèches vers la Gauche existantes.

TOUCHE START: Utilisez cette touche dans la zone où vous éditez la séquence de pas pour commencer à jouer et à enregistrer. Gardez cette touche enfoncée pendant l'enregistrement pour arrêter l'opération.

TOUCHE SELECT: Utilisez cette touche dans la zone où vous éditez la séquence de pas pour charger le menu de la séquence.

TOUCHES DIRECTIONNELS ↑ / ↓ : Utilisez les touches directionnels [Up]/[Down] pour faire défiler les données de la séquence et changer les objets dans le menu de sélection.

TOUCHES DIRECTIONNELS ←/→: Utilisez les touches directionnels [Left]/[Right] pour basculer du menu jusqu'à la zone d'édition 1P ou 2P. De plus cela change le contenu du menu de sélection.

TOUCHE L1: Cette touche peut changer les unités de mouvement du curseur. Rouge: 1/4 d'unité, Bleu: 1/8 unité, Jaune: 1/16 d'unité.

TOUCHE L2: Utilisez cette touche pour apposer des marqueurs de zone. Placer deux marqueurs dans différentes sections détermine la zone pouvant être éditée. Gardez cette touche enfoncée pour supprimer tous les marqueurs de zone.

TOUCHE R1: Utilisez cette touche pour augmenter la vitesse de défilement lorsque vous visualisez les données de la séquence.

TOUCHE R2: Utilisez cette touche pour afficher le menu des opérations de zone (area operation menu).

MANCHE ANALOGIQUE GAUCHE: Augmente la vitesse de défilement de la séquence lorsque la touche MODE ANALOGIQUE est activée.

MANCHE ANALOGIQUE DROIT: Change la largeur de la séquence lorsque la touche MODE ANALOGIQUE est activée.

TOUCHE DE MODE ANALOGIQUE: Permet l'utilisation des manches analogiques gauche/droit.

OPTIONS DE SÉQUENCE (SEQUENCE OPTIONS)

Modifiez la disposition de votre espace de travail en Mode Édition de même que l'apparence des flèches de danse.

JOUEUR (PLAYER): Éditez le type de joueur. Vous pouvez changer entre SOLO (SINGLE), COUPLE, et DOUBLE.

ZOOM: Réglez le grossissement de la vue à OFF, 2X ou 4X. Si vous activez la fonction TRIPLE, alors les options pour le ZOOM sont OFF, 2X or 3X.

TRIPLE: Enregistrez les flèches en 12e position de note. Les flèches en 12e position de note ne peuvent être placées en tempos autres que ceux de la 12e position de note.

FLÈCHE FIXE (FREEZE ARROW): Activez (ON) cette fonction pour permettre les Flèches Fixes ou désactivez-la (OFF) si vous ne voulez pas utiliser les Flèches Fixes.

ESPACE DE TRAVAIL (WORK AREA): Basculez entre l'affichage NORMAL et DOUBLE dans la zone d'édition de la séquence.

FLÈCHE (ARROW): Changez le type de flèche affichée. Il y a trois types de flèches différents parmi lesquels vous pouvez choisir.

SORTIE

(Exit) Revenez au Menu Principal. N'oubliez pas de sauvegarder vos changements avant de sortir du Mode Édition.

ZONE DE PARTY (PARTY ZONE)

PARTY ZONE
AUTO CONNECT
1
2
3
4
Choose a different number for each PlayStation®2 to automatically connect to the network.
For advanced players only: To use Your Network Configuration file, choose "Use Your Network Configuration file."

Choisissez si vous voulez être l'hôte d'une partie en tant que Propriétaire de Salle (Room Owner) ou si vous préférez vous joindre à une partie déjà existante en refusant d'être Propriétaire de Salle. Ensuite, vous devrez choisir le nombre de systèmes PlayStation®2 qui seront automatiquement connectés au réseau. Vous pouvez choisir jusqu'à quatre systèmes. Pour les joueurs de niveau avancé, vous pouvez accéder à votre fichier de configuration du Réseau (Network Configuration file) et choisir « Use Your Network Configuration file. »

SALLE DE RÉCEPTION (HOST ROOM)

Si vous avez choisi d'être Propriétaire de Salle, l'écran de Sélection de Personnage s'affichera directement. Après avoir choisi un danseur, vous serez déplacé au Menu de la Salle (Room Menu) où vous pourrez voir tous les joueurs entrant dans la pièce et où vous pourrez altérer les réglages de la salle. Seul le Propriétaire de Salle peut changer ces réglages.

CHANSON (SONG): Choisissez la chanson pour la partie. Le choix ALÉATOIRE (RANDOM) est aussi disponible.

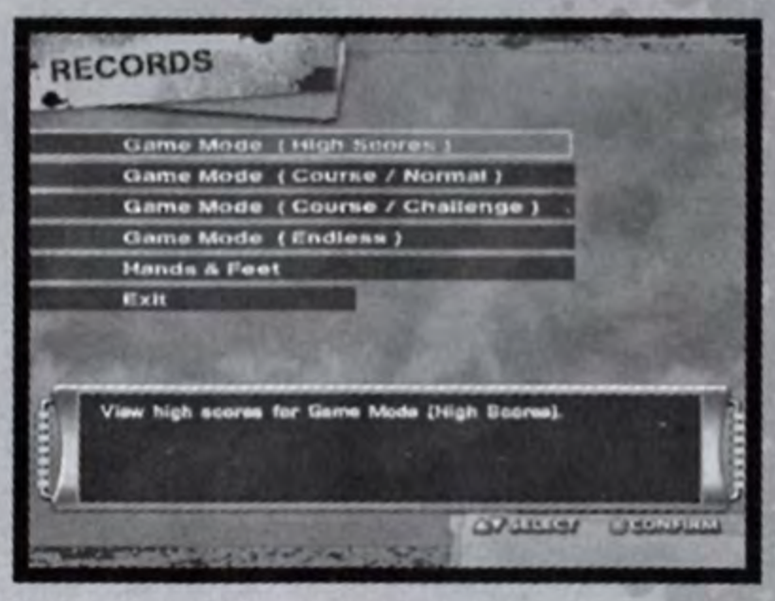
STYLE DE JEU (PLAY STYLE): Choisissez le style de joueur : SOLO (SINGLE) ou DOUBLE.

DIFFICULTÉ (DIFFICULTY): Choisissez la difficulté de la partie. Vous pouvez choisir entre DÉBUTANT (BEGINNER), DE BASE (BASIC), DIFFICILE (DIFFICULT), et EXPERT.

JOINDRE UNE SALLE (JOIN ROOM)

Après avoir décidé du nombre de systèmes PlayStation®2 que vous désirez connectés automatiquement au réseau, l'écran de Recherche de Salle (Room Search) s'affichera. Votre système cherchera les parties disponibles auxquelles vous pouvez vous joindre. Si vous voulez savoir comment vous avez progressé dans DanceDanceRevolution® X, regardez votre rang dans l'option POINTAGE (RECORDS) du Menu Principal.

POINTAGE (RECORDS)


RECORDS
Game Mode (High Scores)
Game Mode (Course / Normal)
Game Mode (Course / Challenge)
Game Mode (Endless)
Hands & Feet
Exit
View high scores for Game Mode (High Scores).

Tous vos pointages les plus élevés du Mode Jeu, de même que tous les pointages de quiconque ayant joué à DanceDanceRevolution® X sur le même fichier de sauvegarde pourront être consultés. Vous pouvez choisir parmi cinq options dans ce menu.

PLUS HAUTS POINTAGE EN MODE JEU (GAME MODE HIGH SCORES): Visualisez vos pointages les plus élevés pour toutes les chansons sur lesquelles vous avez dansé en option STANDARD du Mode Jeu. Votre lettre de pointage est listée pour chaque niveau de difficulté et pour les types de joueur SOLO (SINGLE) ET DOUBLE. Au bas de l'écran, vous pouvez voir votre Combo Maximum et votre pointage final.

MODE JEU COURS/NORMAL (GAME MODE COURSE/NORMAL): Visualisez vos pointages pour tous les cours auxquels vous avez joués dans l'option COURS NORMAL du Mode Jeu. Votre lettre de pointage est listée pour chaque niveau de difficulté et pour les types de joueur SOLO (SINGLE) ET DOUBLE. Au bas de l'écran, vous pouvez voir votre Combo Maximum, le Nombre de Cours terminés, le nombre de pas de danse manqués, la durée, le niveau de la fin et le pointage final.

MODE JEU COURS/DÉFI (GAME MODE COURSE/CHALLENGE): Visualisez vos pointages pour tous les cours joués dans l'option COURS DÉFI (COURSES CHALLENGE) du Mode Jeu. Le pourcentage de vos pointages est listé pour les types de joueur SOLO (SINGLE) et DOUBLE. Au bas de l'écran, vous pouvez voir votre Combo Maximum, le Nombre de Cours terminés, le nombre de pas de danse manqués, la durée, le niveau de la fin et le pointage final.

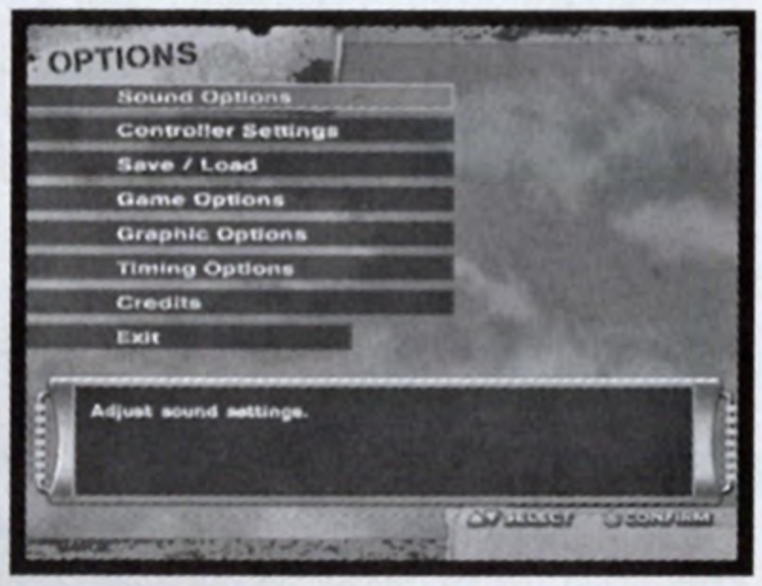
MODE JEU INFINI (GAME MODE ENDLESS): Visualisez vos pointages pour tous les niveaux auxquels vous avez joués dans l'option INFINI (ENDLESS) du Mode Jeu. Votre pointage final est listé pour les types de joueur SOLO (SINGLE) et DOUBLE. Au bas de l'écran, vous pouvez voir le nombre d'étapes terminées, le nombre de combo Maximum et la durée.

MAINS & PIEDS (HANDS & FEET): Visualisez vos pointages pour toutes les chansons jouées dans MAINS & PIEDS (HANDS & FEET).

SORTIE (EXIT): Quittez le Menu de Pointage pour revenir au Menu Principal.

OPTIONS

Changez le jeu en changeant les OPTIONS DE SON (SOUND OPTIONS), les RÉGLAGES DU TAPIS DE DANSE OU DE LA MANETTE (CONTROLLER SETTINGS), les OPTIONS DE JEU (GAME OPTIONS), les OPTIONS GRAPHIQUES (GRAPHIC OPTIONS), et les OPTIONS DE CHRONOMÉTRAGE (TIMING OPTIONS). Vous pouvez également SAUVEGARDER/CHARGER (SAVE/LOAD) une partie et visualiser l'ÉQUIPE DE PRODUCTION (CREDITS) pour DanceDanceRevolution® X à partir de ce menu.



OPTIONS DE SON (SOUND OPTIONS): Ajustez le son du jeu selon vos préférences. Vous pouvez choisir entre STÉRÉO, MONO et DOLBY PRO LOGIC II. Vous pouvez aussi changer les effets vocaux durant le jeu et choisir si vous voulez inclure des huées pendant les parties.

RÉGLAGES DU TAPIS DE DANSE OU DE LA MANETTE (CONTROLLER SETTINGS): Changez la disposition du tapis de danse ou de la manette pour JEU DOUBLE (DOUBLE PLAY) et JEU DE DANSE (DANCE PLAY).

SAUVEGARDE/CHARGEMENT (SAVE/LOAD): Utilisez cette option pour Sauvegarder ou Charger votre partie et pour activer ou désactiver la fonction de Sauvegarde Automatique. Vous pouvez également déterminer quel classeur sera automatiquement chargé en mode Édition.

OPTIONS DE JEU (GAME OPTIONS): Changez la difficulté du jeu, les réglages de fin de partie (game over settings), le nombre d'étapes à inclure et si l'étape additionnelle sera activée.

OPTIONS GRAPHIQUES (GRAPHIC OPTIONS): Manipulez l'affichage de jeu. Ceci inclut l'activation de l'Affichage de Danse (Dance Display) et les Films d'arrière-plan, l'ajustement de la luminosité du fond d'écran, le changement de la luminosité et de l'apparence extérieure de la flèche par Défaut, l'emplacement de l'affichage des Combos à l'écran et l'ajustement de l'écran.

OPTIONS DE CHRONOMÉTRAGE (TIMING OPTIONS): Augmentez ou diminuez la vitesse de l'affichage des flèches et des commentaires à l'écran de jeu. Choisissez PARTIE D'ESSAI (TEST PLAY) pour essayer de jouer avec les nouvelles options choisies.

ÉQUIPE DE PRODUCTION (CREDITS): Visualisez la liste des gens qui ont travaillé sur DanceDanceRevolution® X.

SORTIE (EXIT): Quittez le Menu des Options et revenez au Menu Principal.

NOTES

NOTES

GARANTIE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce logiciel Konami que le support sur lequel ce programme d'ordinateur est enregistré, ne comportera aucun vice de matière et de fabrication et ce, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce produit Konami est vendu « tel quel », sans garantie explicite ou implicite que ce soit, et Konami ne peut être tenu responsable de quelque perte ou dommage que ce soit résultant de l'utilisation de ce programme. Konami convient, pour la période de quatre-vingt-dix (90) jours, de réparer ou remplacer, à son choix et sans frais, un produit Konami retourné en port payé, avec preuve d'achat datée, à son service après-vente. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie sera nulle et sans effet si le vice du logiciel Konami est causé par un usage abusif, une utilisation déraisonnable, un mauvais traitement ou une négligence.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION NI RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE PEUT OBLIGER NI ENGAGER KONAMI. TOUTE GARANTIE IMPLICITE S'APPLIQUANT À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE À ACCOMPLIR UNE TÂCHE PARTICULIÈRE, EST LIMITÉE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS INDIQUÉE PLUS HAUT. EN AUCUN CAS PEUT-ON TENIR KONAMI RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE DIRECT, INDIRECT OU FORTUIT QUE CE SOIT, RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE KONAMI.

Certains états ne permettent pas la limite de durée des garanties implicites ni l'exclusion ou la limite des dommages indirects ou fortuits; ces limites ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie limitée vous accorde des droits particuliers et vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un état à l'autre.

Si vous éprouvez des problèmes techniques avec votre jeu, téléphonez à notre service de la garantie et technique au (310) 230-8330 ou (310) 220-8331, entre 9 h et 21 h, HNE, du lundi au vendredi. Vous pouvez aussi envoyer un courriel à supporte@konami.com. Tous les produits doivent être jugés défectueux par un représentant du service à la clientèle de Konami et un numéro ARM assigné, avant que l'on puisse retourner un produit. Tous les produits reçus qui ne satisfont pas ce critère seront retournés si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas entrer en contact avec vous dans les trois jours de la réception d'un envoi non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

SOUNTIEN À LA CLIENTÈLE

Si vous êtes bloqué dans le jeu ou avez besoin d'aide, ne vous inquiétez pas! Vous pouvez vous adresser à nos experts au support@konami.com ou visionnez notre section de Support au : www.konami.com

Devenez un KONAMI INSIDER

Inscrivez-vous à **www.konami.com** pour devenir un « initié Konami » et recevoir des trucs de jeu et des nouvelles, en exclusivité.

Challenge Your Friends to a Dance-Off!

Mettez vos amis au défi sur le plancher de danse!

¡Reta a tus amigos a una competencia!

Purchase Additional Dance Controllers!

Achetez des tapis de danse supplementaires !

¡Compra Tapetes de Baile adicionales!

Go to: Allez : Vaya:
www.konami.com/dancedancerevolution

KONAMI
www.konami.com